GR-1 Roland

SYNTHETISEUR POUR GUITARE

Mode d'emploi

Avant de commencer...

Nous aimerions saisir cette opportunité pour vous remercier d'avoir choisi le synthétiseur pour guitare GR-1. Même si vous êtes un guitariste novice en matière d'équipements électroniques, en très peu de temps vous pourrez accéder aux nombreuses et remarquables sonorités du GR-1 à l'aide du pédalier. Vous disposerez également d'un module de sons multi-timbral et d'un enregistreur intégré qui vous permettront de jouer avec une orchestration complète ! Veuillez prendre le temps de lire la totalité de ce manuel avec attention pour parfaitement comprendre toutes les fonctions offertes par votre instrument et bénéficier d'années de plaisir sans problème. Et si vous trouvez que le GR-1 est désormais votre instrument favori où que vous alliez, sur scène ou en studio, et bien rien ne nous fera plus plaisir.



Concept

Réponse ultra rapide et suivi fidèle

- Basé sur deux nouveaux circuits LSI développés par Roland, l'un spécifiquement conçu pour l'utilisation avec un synthétiseur pour guitare et l'autre destiné à la détection de hauteur Cela accélère grandement la procédure de détection de hauteur, vous donnant une réponse incroyablement rapide.

- Le circuit analogique de détection de hauteur a également été amélioré, pour vous donner un suivi plus naturel.

Conception de type pédalier

- Module de sons, interface MIDI pour guitare et pédales sont combinés en une unité, pour que vous puissiez faire vos réglages plus rapidement et éviter une profusion de câbles Et grâce à sa conception portable, vous pouvez emmener le GR-1 avec vous où que vous alliez, sur scène ou en studio

- En plus de pouvoir changer de son avec les pédales, vous pouvez également utiliser ces dernières pour piloter un certain nombre d'effets, tels que le sustain ou une variation de hauteur progressive

- Un grand afficheur fluorescent permet une lisibilité parfaite et un contrôle des réglages efficace, même sur une scène sombre

Des boutons, comme avec un ampli ou une pédale d'effet

- Sept boutons en façade permettent des procédures d'édition rapides et faciles

- Simple d'emploi, le GR-1 vous permet de faire vos propres sons de synthèse même si vous n'avez jusqu'à présent jamais utilisé d'instruments électroniques.

Riche des toutes dernières sonorités pour guitare

- Vous avez accès à 200 sonorités originales de haute qualité et une grande variété de sons utilisant la dernière technologie dans le domaine des modules de sons Et vous pouvez obtenir encore plus de puissance d'expression grâce aux filtres numériques intégrés.

- Avec le kit d'ondes complémentaires (SR-GR-1-01, vendu séparément), vous pouvez amener le nombre de sonorités d'origine à 400.

Enregistreur intégré et module de sons multi-timbral

- L'enregistreur interne a 4 pistes (il s'agit en fait d'un séquenceur) Vous pouvez l'utiliser pour différentes choses, aussi bien pour joer des intros quand vous jouez sur scène, que comme accompagnement pour des maquettes

- Les données de morceau de l'enregistreur peuvent être stockées en mémoire avec les données de patch

- L'enregistreur est relié à la source sonore multi-timbrale interne (3 parties plus une partie batterie), qui peut également être déclenchée par un clavier externe ou un séquenceur autonome

Reverb et Chorus intégrés

- Une Reverb et un Chorus numériques sont intégrés pour traiter les sons de synthétiseur. Ils comprennent des réglages de retard multiples et de flanger.

- Des paramètres tels que niveau de Reverb et intensité de Chorus peuvent être directement réglés (et facilement activés/désactivés) avec les boutons et poussoirs de la façade

De nombreuses prises en face arrière pour le jeu en direct

- Prises de retour stéréo pour utilisation avec la guitare De cette façon, vous pouvez jouer simultanément le son de la guitare et le son de synthé au travers du même ampli, avec des effets externes ne s'appliquant qu'à la guitare

- Egalement deux prises pour des pédales externes : une pour la commande de volume et l'autre programmable par l'utilisateur

Utilisation de ce manuel

Ce manuel comprend les sections suivantes

Section 1 Préliminaires : «Association de votre guitare avec le GR-1»

Explique comment configurer votre guitare pour déclencher les sons du GR-1

Section 2 Le concept de base : «Comment est constitué le GR-1»

Idées de base et concepts concernant le GR-1 lui-même et son organisation

Section 3 Faire des sons : «Edition de Patch et création sonore»

L'édition simple d'un Patch sur le GR-1

Section 4 Création de Patches plus élaborés : «Edition poussée des Patches»

Ajouter encore plus de précision aux procédures d'édition de Patch décrites en section 3

Section 5 Enregistrement : «Utilisation de l'enregistreur interne et des sons multi-timbraux»

Comment utiliser l'enregistreur interne

Section 6 Extension : «Connexion à d'autres appareils MIDI»

Explique comment combiner le GR-1 avec d'autres appareils MIDI, ainsi que les possibilités d'extension offertes par le MIDI

Section 7 Quelques fonctions pratiques : «Réglages et fonctions diverses»

Comment sauvegarder les données, utiliser les pédales, et de nombreuses autres fonctions pratiques

Section 8 Applications avancées : «Idées pour tirer le meilleur parti de votre GR-1»

Quelques idées et instructions sur les différentes façons d'utiliser le GR-1

Section 9 Référence

Différents réglages, tableaux de référence et index thématique

[A propos des symboles employés dans le texte]

Pour simplifier les explications données dans ce manuel, nous utiliserons les symboles suivantes Si vous rencontrez un symbole que vous ne comprenez pas, revenez à cette page

- Les mots entourés d'un rectangle indiquent un bouton de la façade Par exemple, [ENTER/YES] correspond au bouton «Enter/Yes»

- Deux boutons l'un à côté de l'autre, tels que PARAMETER [PREVIOUS] [NEXT] ou VALUE [INC] [DEC] signifient que vous pouvez presser l'un ou l'autre bouton

- Le symbole * au début d'une phrase indique une remarque particulièrement importante ou un avertissement

- (voir page **) signifie que vous devez vous référer au numéro de page indiqué pour avoir plus d'informations sur le sujet évoqué

Remarques importantes

- Veillez à n'utiliser que l'adaptateur fourni avec l'unité. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.

[Alimentation]

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, éteignez d'abord tous vos appareils; cela évitera dommages et mauvais fonctionnements

- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant à tout appareil générant des parasites, tels qu'un moteur, ou un système variateur de lumière.

- L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification. Assurez-vous que la tension de votre installation correspond à ces besoins.

- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation; ne marchez pas dessus; ne le surchargez d'aucun objet lourd, etc.

- Lors de la déconnexion de l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez toujours la fiche elle-même et ne tirez jamais sur le cordon

- Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période de temps, déconnectez le cordon d'alimentation

[Emplacement]

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Evitez d'utiliser ou de stocker l'unité dans des environnements poussiéreux ou humides ou encore sujets à hauts niveaux de vibration.

- Utiliser cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros transformateurs) peut induire une «ronflette».

- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs

- N'exposez pas cette unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé, car cela pourrait déformer ou décolorer l'appareil) et ne l'installez pas près d'appareils irradiant de la chaleur.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux (ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite, veillez à bien essuyer l'unité soigneusement avec un chiffon sec et doux.

- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool, ou solvant d'aucune sorte, pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation

[Précautions additionnelles]

- Protégez l'unité des chocs violents.

- Ne laissez aucun objet d'aucune sorte pénétrer dans l'unité. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible

- Si un mauvais fonctionnement se produit (ou si vous suspectez qu'il y a un problème), cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible

- Pour évitez le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'unité ni son adaptateur secteur.

[Sauvegarde de la mémoire]

- L'unité contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire alors que l'appareil est éteint. La durée de vie de cette pile est de cinq ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les cinq ans

- Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : «BATT Lo». Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter de données de la mémoire

- Soyez averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu ; lorsque l'unité est envoyée en réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Des données importantes doivent donc être stockées sur une carte mémoire ou tout autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il puisse être impossible de recouvrer les données.

Table des matières

Section 6 Extension

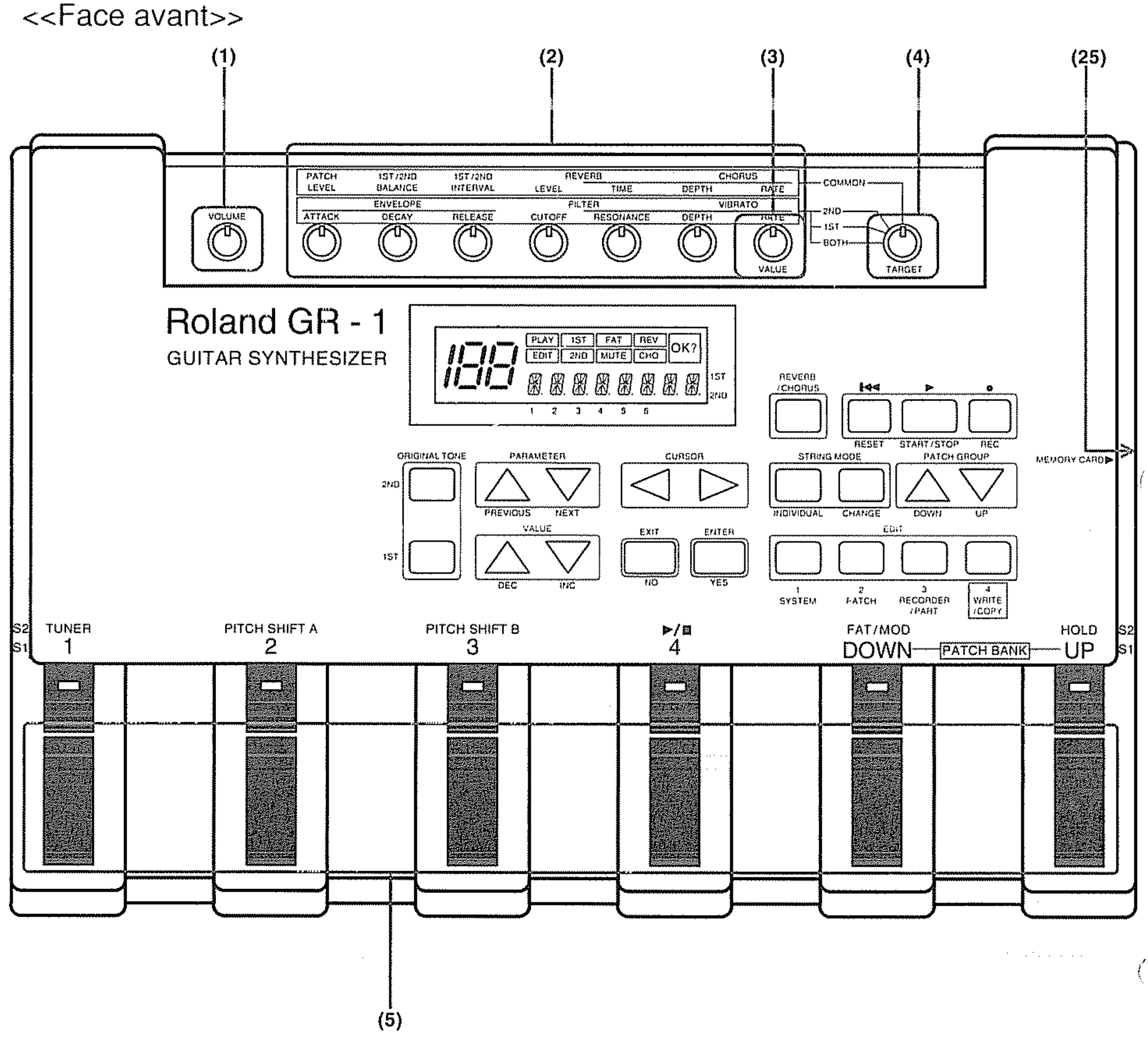
Section 7 Quelques fonctions pratiques

Section 8 Applications avancées

Section 9 Référence

Description externe

<<Face avant>>



(1) Volume général

Commande le niveau de sortie du GR-1 (par les prises de sortie OUTPUT) Commande également le volume aux écouteurs

* N'affecte pas le volume du son de guitare produit par la prise jack GUITAR OUT.

(2) Boutons d'édition

Commandent le timbre, la Reverb et le Chorus en mode de jeu (voir P. 1-4)

(3) Bouton VALUE (changement de valeur)

Commande la vitesse du Vibrato ou du Chorus en mode de jeu. Dans le mode d'édition, il peut servir à régler les valeurs de paramètres

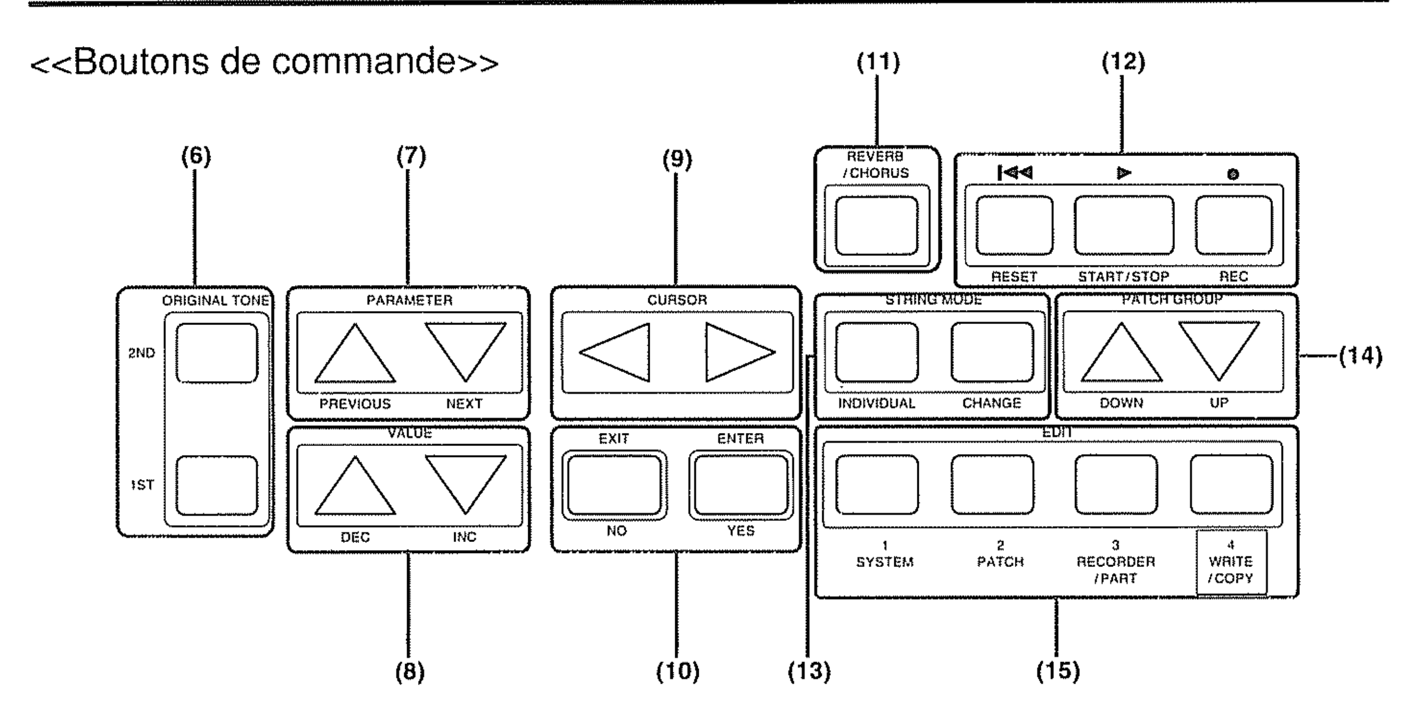
(4) Bouton TARGET (destination)

Détermine la destination des réglages faits avec le bouton d'édition.

(5) Pédales de numéro, Pédales de banque UP / DOWN

Pressez ces pédales pour sélectionner les Patches (P 1-9)

<<Boutons de commande>>



(6) Boutons ORIGINAL TONE

Servent à assigner un Tone d'origine au premier ou second Tone d'un Patch

(7) Boutons PARAMETER

Servent à sélectionner les paramètres (pour l'édition) ou à changer de fonctions en mode d'édition.

(8) Boutons VALUE

Dans le mode d'édition, utilisez ces boutons pour faire défiler les valeurs de paramètres. Lorsque vous réglez une valeur numérique, presser INC augmente la valeur alors que DEC la diminue. Tenir enfoncé l'un ou l'autre bouton entraîne un changement continu des numéros. En mode de jeu, ces boutons peuvent servir à faire défiler les numéros de Patch.

(9) Boutons CURSOR

Servent à déplacer le «curseur» (caractère clignotant dans l'afficheur) vers la gauche ou la droite lorsque vous nommez un Patch ou sélectionnez des cordes dans le mode de corde (voir P.3-13, 4-2).

(10) Boutons ENTER/YES et EXIT/NO

Le bouton ENTER/YES sert (par exemple) à sélectionner les fonctions ou confirmer des choix. Le bouton EXIT/NO sert à retourner en mode de jeu depuis l'écran actuel ou à annuler une procédure.

- Les valeurs que vous avez réglées en mode d'édition restent en effet même après que vous ayez pressé le bouton EXIT/NO .

(11) Bouton REVERB/CHORUS

Met les effets Reverb et Chorus en et hors service (voir P.3-9)

(12) Bouton RECORDER PART

Commande l'enregistreur interne (voir P.5-1). Seuls les boutons RESET et START/STOP fonctionnent en mode de jeu.

(13) Boutons STRING MODE

Déterminent si chaque corde joue le premier et/ou le deuxième Tone (voir P.3-6)

(14) Boutons PATCH GROUP

Servent à changer de groupes de Patch (voir P.1-9). Vous pouvez sélectionner le groupe 1 ou le groupe 2 de la mémoire interne, ou le groupe 3 ou le groupe 4 lorsque vous utilisez une carte mémoire.

(15) Boutons EDIT

Servent à passer en mode d'édition. Vous pouvez sélectionner un des quatre modes d'édition : Système (voir P.7-1), Patch (voir P.4-1), Enregistreur/Partie (voir P.5-1), ou Ecriture/Copie (voir P.3-14)

<<Face arrière>>

(16) Prises PHONES (écouteurs)

Connectez des écouteurs à cette prise

(17) Prises OUTPUT (sorties audio)

Les sons de guitare et du GR-1 sont mélangés et produits par ces prises Utilisez la prise L (MONO) lorsque vous utilisez une amplification mono

(18) Prises GUITAR RETURN

Quand vous utilisez la prise GUITAR OUT (numéro 19) comme prise d'envoi vers un effet pour le son de guitare direct, faites revenir le signal de guitare traité par l'appareil externe dans cette prise (comme un retour d'effet). Lorsque le signal de retour est mono, n'utilisez que la prise L (MONO).

(19) Prise GUITAR OUT

Le son de guitare direct (non traité) est produit par cette prise. C'est la meilleure sortie à utiliser avec des amplis guitare et effets externes.

(20) Prises pour pédales externes

Connectez des pédales externes à ces prises. Le volume de la guitare peut être piloté à l'aide d'une pédale EV-5 optionnelle connectée à la prise volume (EV-5) (voir P 7-6). Vous pouvez contrôler la balance entre le premier et le deuxième Tone ou modifier leur son avec une EV-5 (ou selon la fonction, une pédale DP-2 optionnelle) connectée à la prise EV-5/DP-2 (voir P 7-6).

(21) Prise pour GK-2

Connectez le capteur GK-2 à l'aide du câble fourni.

(22) Prises MIDI

IN : reliez cette prise à la prise MIDI OUT d'appareils MIDI externes (séquenceurs, claviers MIDI, etc.) lorsque vous vous servez de ceux-ci pour piloter le générateur de sons du GR-1 (habituellement la partie multi-timbrale)

OUT : reliez cette prise à la prise MIDI IN d'appareils MIDI externes dont vous désirez déclencher les sons à l'aide du convertisseur MIDI du GR-1

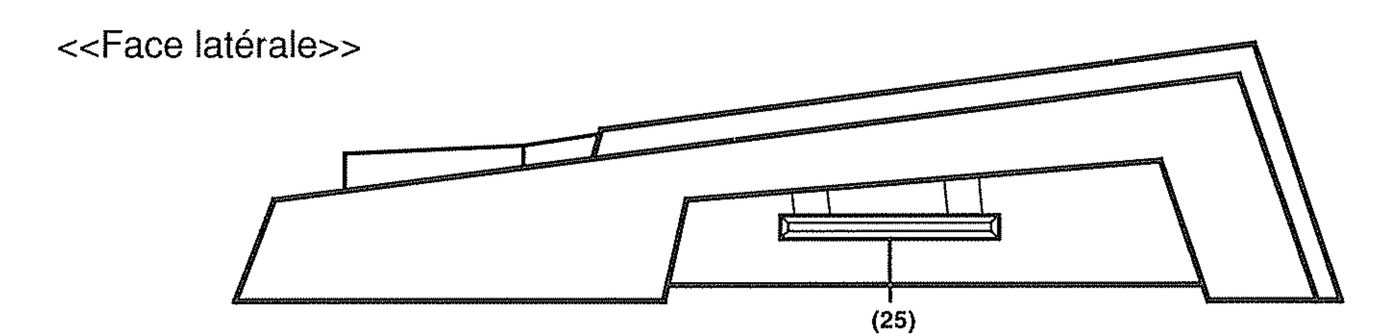
(23) Commutateur d'alimentation

(24) Prise pour adaptateur secteur, crochet pour cordon

Connectez l'adaptateur secteur à cette entrée et enroulez le câble autour du cordon - cela évitera la déconnexion accidentelle de l'adaptateur.

* N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec votre GR-1. L'utilisation de tout autre adaptateur pourrait entraîner dommage, mauvais fonctionnement ou choc électrique

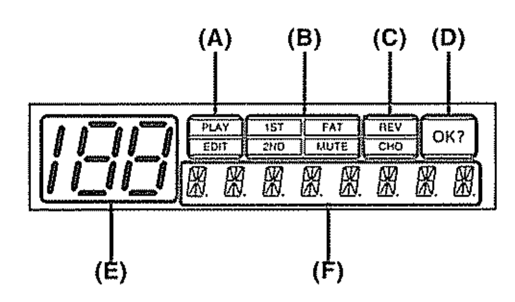
<<Face latérale>>



(25) Fente pour carte

Insérez dans cette fente une carte mémoire (voir P 7-11) ou une carte de Patches de GR-1 (voir P 7-23).

<<Afficheur>>



(A) Affichage PLAY, EDIT

Le mot «PLAY» s'allume quand le GR-1 est en mode de jeu et «EDIT» s'allume quand un bouton d'édition a été pressé (pour sélectionner le mode d'édition) Si vous changez les réglages actuels du Patch avec les boutons d'édition. PLAY/EDIT clignotera pour vous l'indiquer

(B) Affichage 1ST, 2ND, FAT, MUTE

1ST et 2ND correspondent aux premier et deuxième Tones : l'indication appropriée s'allumera pour indiquer lequel est sélectionné avec les boutons du mode STRING (corde). Si aucun n'est sélectionné, «MUTE» s'allumera. Quand le Tone d'origine a été sélectionné, ils clignotent tous les deux «FAT» s'allume pour indiquer que l'effet FAT est en service

(C) Affichage REV, CHO

REV signifie Reverb et CHO Chorus Ils s'allument pour indiquer que l'effet correspondant est en service

(D) Affichage « OK ? »

Il clignotera pour vous demander confirmation lors du lancement d'une procédure (par exemple une écriture de Patch). Pressez [YES] pour confirmer ou non. ou [NO] pour annuler la procédure.

* Quand «OK?» clignote, prenez un moment avant de presser [YES]. Vous risqueriez de remplacer (écrire par dessus) ou d'initialiser des données que vous désirez en fait garder

(E) Affichage numérique

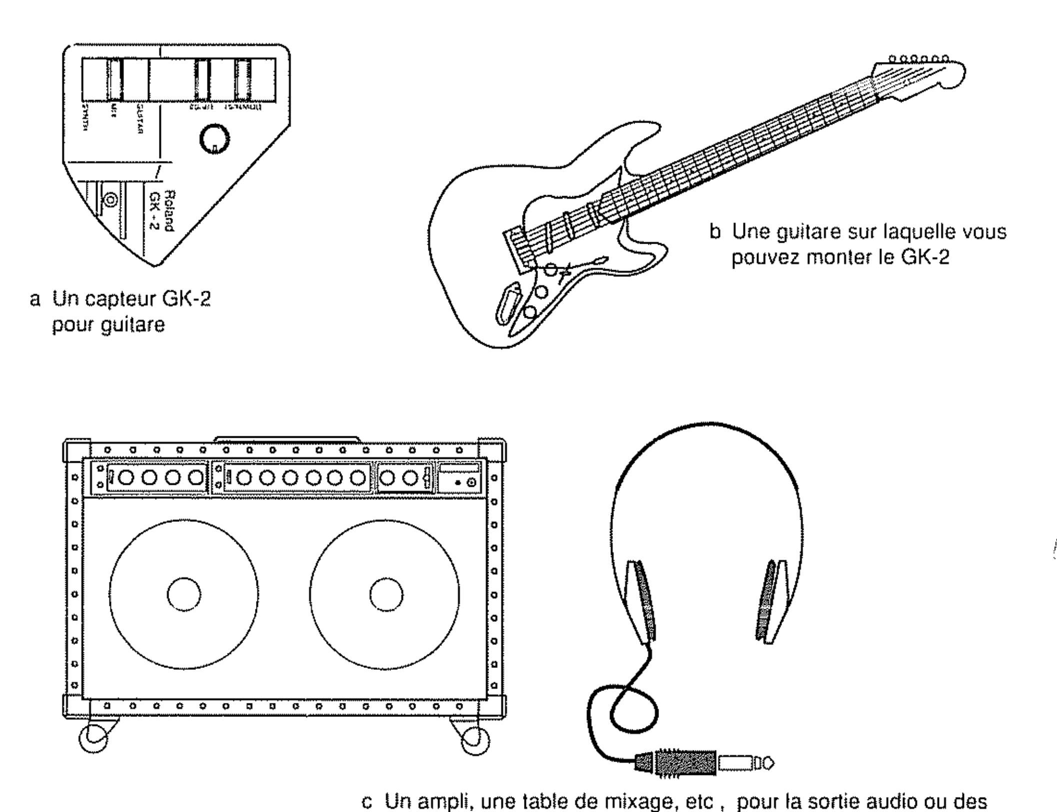
C'est ici que les nombres à deux chiffres (indiquant le groupe et la banque d'un Patch) sont affichés (voir P 1-9). En mode d'édition, le numéro du Patch édité est affiché Quand un Tone d'origine est sélectionné, le numéro de ce Tone (entre 00 et 199) est affiché (voir P 3-9) Quand le GR-1 est en mode de fonctionnement pédalier, «Pd» est affiché (voir P 1-12).

(F) Affichage alphanumérique

Affiche le nom du Patch actuellement sélectionné. Lorsque vous avez pressé un bouton d'édition (et êtes en mode d'édition). l'affichage indique les noms et réglages de fonction Il agit également comme afficheur d'accordeur (voir P. 1-5). affichage de mode corde ou «String» (voir P 4-2) et écran de réglage de sensibilité du capteur (voir P 1-6).

Avant de mettre sous tension

● Il vous faudra (non fourni avec le GR-1) :



a Un capteur GK-2 pour guitare

b Une guitare sur laquelle vous pouvez monter le GK-2

c Un ampli, une table de mixage, etc , pour la sortie audio ou des écouteurs

a Un capteur GK-2 pour guitare.

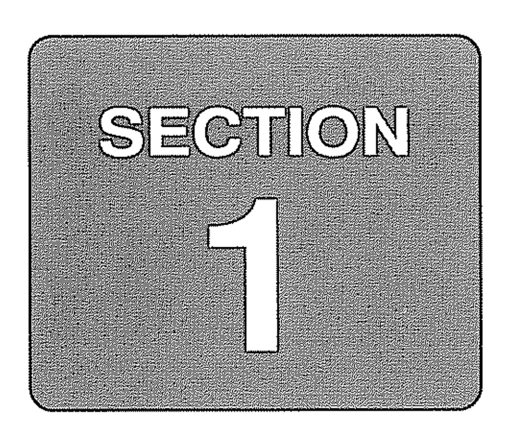
b Une guitare sur laquelle vous pouvez monter le GK-2 (voir P 1-2, "Installation du GK-2")

c Un ampli, une table de mixage, etc , pour la sortie audio ou des écouteurs

* Pour de meilleurs résultats, utilisez un ampli pour le son de guitare direct et un pour le son de synthé (voir également P 2-4. «Exemples de connexion d'amplis et d'effets).

● A propos du mode d'emploi du GK-2

Le mode d'emploi du GK-2 a été créé pour une association avec le synthé guitare GR-50 Roland, aussi seul ce dernier y est-il évoqué. Par conséquent, vous devrez vous référer à la page 9-2 de ce manuel pour des informations sur les fonctions et noms de parties du GK-2 Cependant, pour obtenir les meilleurs résultats avec le GR-1, référez-vous au mode d'emploi du GK-2 quant à son installation (pages 5 à 11)



Préliminaires

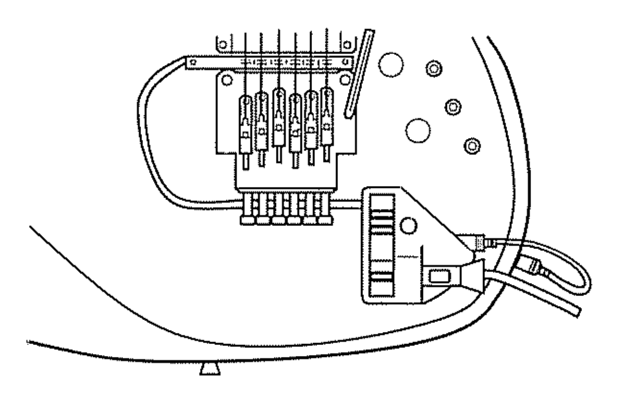
« Association de votre guitare avec le GR-1 »

[Objectif]

Dans cette section, nous verrons comment installer le capteur GK-2 (non fourni) sur votre guitare et comment tirer quelques sons du GR-1. Nous nous concentrerons sur ce premier objectif et ne nous occuperons pas beaucoup des indications fournies par l'afficheur, ni des fonctions de chaque bouton – tout cela sera expliqué plus tard. Même si c'est votre premier contact avec un appareil électronique, cette section vous permettra d'avoir une idée de base sur toutes les procédures d'utilisation du GR-1.

1. Installation du GK-2

La première chose à faire est d'installer le GK-2 sur votre guitare. Les instructions détaillées sont fournies dans le mode d'emploi du GK-2 (pages 5 à 11). En vous référant à ces instructions, fixez correctement le GK-2 sur la guitare pour qu'il n'interfère pas avec votre jeu



Remarque !

Le GK-2 a une conception compacte qui lui permet une installation sur la plupart des guitares. Toutefois, quelques rares guitares ne pourront être employées à cet usage :

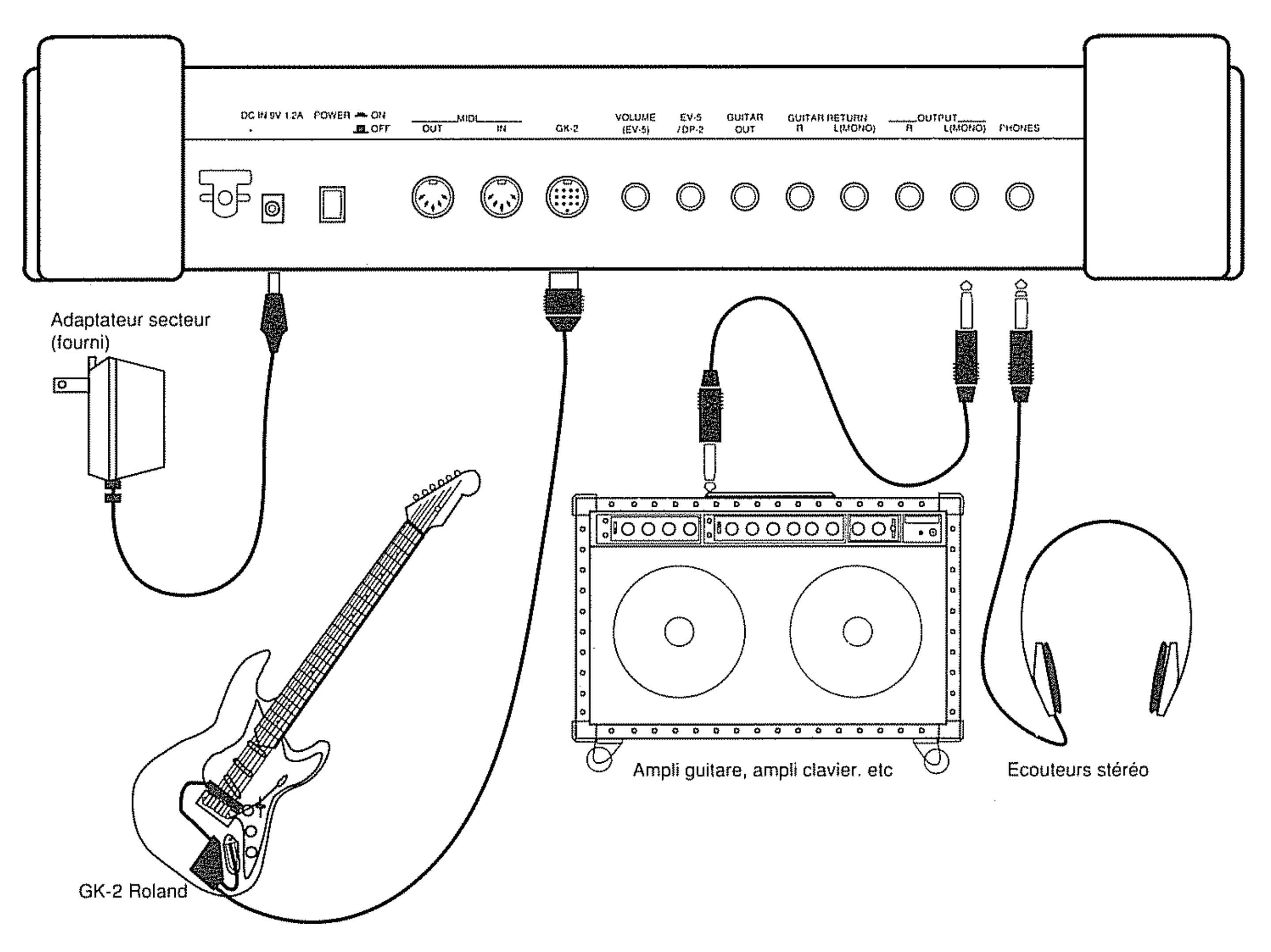
a. Guitares 12 cordes ou guitares avec des montages de cordes personnalisés ou inhabituels, guitares à cordes nylon ou guitares basses (pour lesquelles cela ne fonctionnera pas correctement même si l'installation est correcte)

b. Certaines guitares qui, en raison de leur conception, n'ont pas suffisamment de place pour accepter le capteur GK-2.

* Ces dernières peuvent parfois être facilement modifiées pour accepter le capteur; consultez votre revendeur.

2. Faire les connexions: GK-2, GR-1, ampli

Voici un exemple de la configuration la plus simple Servez-vous en pour faire des connexions



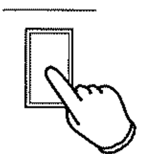
* Si rien n'est connecté à la prise de sortie audio GUITAR OUT. alors les prises de sortie générale OUTPUT produiront à la fois le son de synthé et le son direct de guitare

3. Mise sous tension et accord

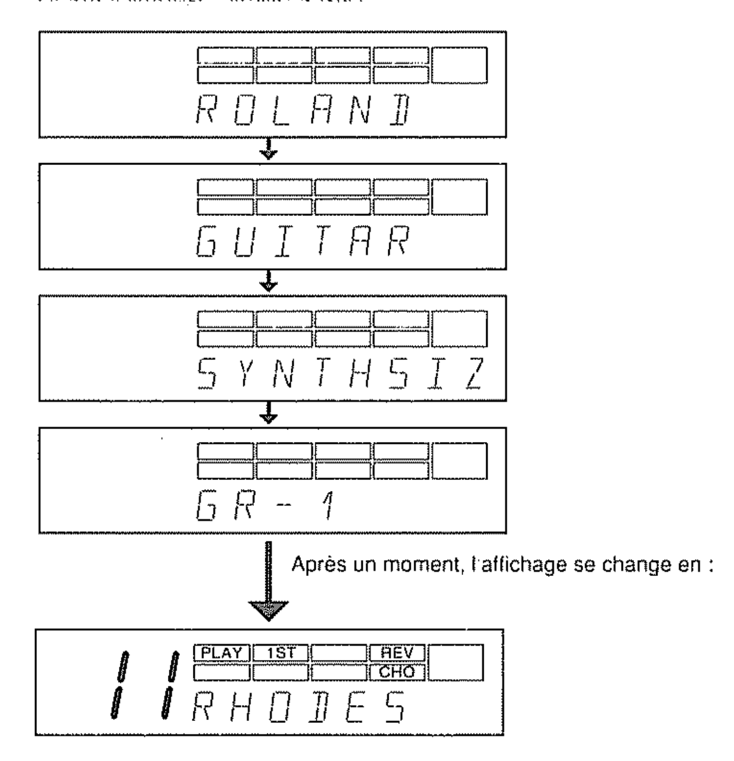
❑ Mise sous tension

① Vérifiez que l'adaptateur secteur est bien connecté.

② Pressez le commutateur d'alimentation en face arrière



La série d'affichages suivants se fera :



C'est l'affichage de mode de jeu (Play). Toutes vos procédures de base commenceront depuis ce point.

③ Allumez maintenant l'ampli

● Si vous ne comprenez ce qu'un affichage signifie...

Tant que vous n'êtes pas familiarisé avec le GR-1, vous risquez de vous retrouver face à un affichage que vous n'avez encore jamais vu! Si cela se produit, pressez **EXIT/NO** une fois (ou plusieurs fois) pour retourner en mode de jeu.

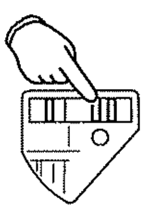
Ou bien, si vous notez que les diodes des six pédales commencent à clignoter, cela signifie probablement que vous avez accidentellement pressé le commutateur **S2** du GK-2. Pressez le commutateur **S1** du GK-2 et tout reviendra à la normale.

Enfin, si les numéros de l'afficheur clignotent, vous avez probablement pressé un bouton de groupe (voir P.0-9) ou une pédale de banque (voir P.0-8) et donc commencé à sélectionner un nouveau Patch

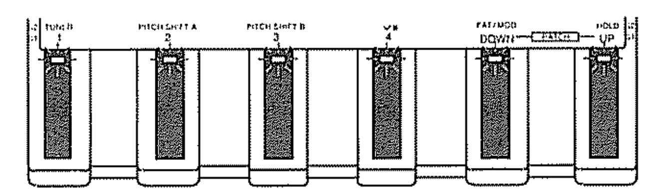
Après avoir mis sous tension, vous pouvez utiliser l'accordeur intégré pour accorder votre guitare (si vous êtes déjà accordé, vous pouvez sauter à la section suivante, «Réglage de la sensibilité du capteur pour chaque corde» (voir P.1-6).

❑ Accord de la guitare

① Pressez le commutateur [S2] du GK-2

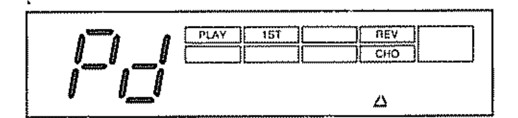


Toutes les diodes du pédalier clignotent



② Pressez la pédale la plus à gauche (celle marquée «TUNER 1»).

La diode de la pédale s'allumera de façon continue et la fonction accordeur est alors prête à servir



③ Commencez par jouer la sixième corde (la plus basse)

La note la plus proche de la hauteur produite (en unités d'un demi-ton) par la sixième corde s'affichera dans les deux premiers caractères de l'affichage alphanumérique

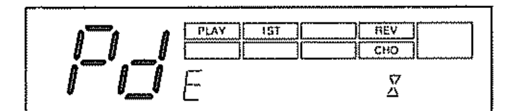
④ Accordez lentement la sixième corde jusqu'à ce que l'affichage indique «E» (mi).

Par exemple :

la=A la#=A♯

* Assurez-vous que vous jouez bien la bonne corde!

⑤ Ensuite, accordez finement la corde pour que la ligne de l'indicateur dans l'affichage soit en position centrale de référence



Lorsque l'afficheur ressemble à l'exemple ci-dessus, la sixième corde est accordée

⑥ Répétez la procédure avec les cordes encore non accordées (de la cinquième à la première), en les accordant respectivement en la (A), ré (D), sol (G), si (B) et mi (E).

⑦ Lorsque vous avez fini l'accord, pressez le commutateur [S1] du GK-2

Vous retournerez à l'écran d'origine et l'accordeur sera désactivé

● Accord avec d'autres instruments

Le réglage d'accord général effectué par défaut en usine (hauteur standard) fixe le *la* à 440 Hz. Si vous devez changer cette valeur pour jouer avec d'autres instruments, vous aurez à changer l'accord général; voir page 2-6 pour en savoir plus

Changer l'accord général changera à la fois la hauteur standard de l'accordeur et celle du synthé interne

4. Réglage de la sensibilité du capteur pour chaque corde

La première fois que vous utilisez le GK-2, ou lorsque vous changez la façon dont est installé le capteur sur votre guitare, vous devez régler la sensibilité pour chaque corde.

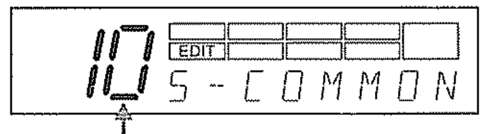
● Capteur multiple

Le micro sur les capteurs du type GK-2 est dit multiple. Il est destiné à capter indépendamment pour chaque corde la vibration de cette dernière afin de déclencher le synthé.

Réglages individuels de la sensibilité des capteurs

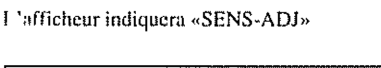
① Depuis le mode de jeu (voir P. 1-4), pressez le bouton EDIT [SYSTEM].

Vous verrez un écran tel que celui ci-dessous :



Seul le «0» clignotera

② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT]



L'afficheur indiquera «SENS-ADJ»

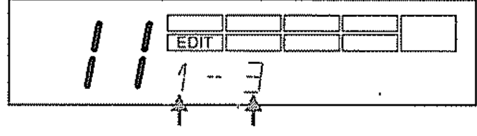


Seul le «I» clignotera.

- Si vous pressez accidentellement le bouton PARAMETER [NEXT] une fois de trop et passez donc au-delà de la fonction que vous vouliez sélectionner, pressez simplement le bouton PARAMETER [PREVIOUS].

③ Pressez [ENTER/YES].

Le réglage de sensibilité est maintenant sélectionné et l'écran sera celui représenté ci-dessous :

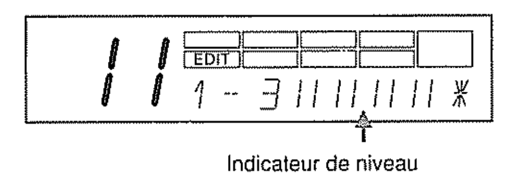


Numéro de corde   Sensibilité (0 à 7)

Le «1-3» représenté dans l'affichage alphanumérique de notre exemple signifie «la première corde est réglée sur une sensibilité de 3».

④ Jouez une note sur n'importe quelle corde pour sélectionner cette corde comme devant être réglée.

Lorsque vous jouez une corde, l'affichage change automatiquement pour indiquer le numéro de cette corde. Vous pouvez maintenant régler la sensibilité de cette corde à l'aide d'un indicateur horizontal ressemblant à :



Indicateur de niveau

⑤ Réglez la sensibilité d'entrée avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

La sensibilité est réglable dans une plage de 0 à 7. Comme avec le VU-mètre d'un magnétophone, réglez la sensibilité d'entrée pour que lorsque vous jouez fort, le niveau monte occasionnellement jusqu'au symbole «✻» sur le côté droit.

Si vous atteignez quasiment constamment ce niveau, pressez VALUE [DEC] pour diminuer la sensibilité. Si vous n'obtenez jamais le symbole «✻», pressez VALUE [INC] pour augmenter le niveau.

⑥ Lorsque vous avez réglé la sensibilité pour toutes les cordes, pressez [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu (Play).

- La procédure ci-dessus devra être recommencée chaque fois que vous réinstallerez le capteur GK-2 sur votre guitare ou lorsque vous changerez la hauteur du capteur. Autrement, une fois que vous aurez terminé le réglage, ces valeurs resteront en mémoire aussi n'aurez-vous pas, même après extinction, à re-régler cette sensibilité.

5. Jeu des sons de synthé interne depuis votre guitare

Bien, sortons donc maintenant quelques sons de cette boîte !

① Vérifiez que le GR-1 est bien en mode de jeu (Play, P 1-4).

② Réglez le commutateur du GK-2 sur «SYNTH»

③ Tournez le bouton SYNTH VOL du GK-2 dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le volume

④ Tournez le bouton VOLUME du GR-1 pour augmenter le volume.

Maintenant, tout doit être prêt Jouez un peu de guitare : le nom d'un Tone apparaîtra dans l'affichage alphanumérique et vous entendrez ce Tone joué par le générateur de sons interne du GR-1

Que faire s'il n'y a pas de son

Contrôlez les connexions (voir P 1-3) et le volume de l'ampli.

Pour obtenir à la fois le son direct de la guitare et le son de synthé

Réglez le commutateur du GK-2 sur MIX S'il est réglé sur GUITAR, seul le son de guitare sera produit et le générateur de sons du synthé sera coupé

Si vous désirez utiliser un ampli indépendant pour le son direct de guitare, utilisez un câble standard pour relier l'ampli à la prise jack GUITAR OUT en face arrière du GR-1

Réglage du volume du synthé

Vous pouvez à votre choix utiliser le bouton SYNTH VOL du GK-2 ou le bouton VOLUME du GR-1.

Remarque!

Le bouton VOLUME du GR-1 pilote le volume de tout ce qui est produit par les sorties OUTPUT ainsi que par la sortie PHONES (écouteurs). Si vous faites sortir le son direct de la guitare par les prises OUTPUT, vous piloterez donc en même temps le volume de la guitare et celui du synthé (le volume produit par la prise GUITAR OUT n'est pas affecté). Le bouton SYNTH VOL du GK-2 ne pilote que le volume du synthé

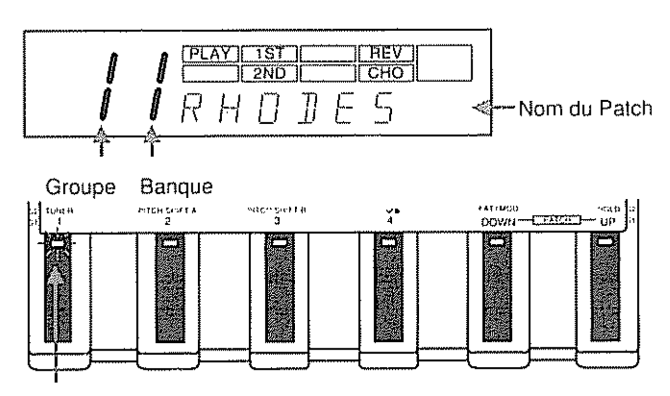
6. Pressez les pédales pour écouter quelques Patches

❑ Patches

Les différents sons du GR-1 sont organisés en unités nommées «Patches» Vous pouvez appeler n'importe lequel des 64 Patches à l'aide des pédales.

* 63 Patches ont d'ores et déjà été configurés et sont prêts à l'utilisation

En mode de jeu (Play), vous verrez un numéro et un nom de Patch (comme illustré ci-dessous) Chaque Patch est identifié par un nombre à trois chiffres (deux dans l'afficheur, un identifié par les pédales) dans lequel le premier chiffre indique le groupe, le second la banque, et le troisième (sur les pédales) le numéro Voici un exemple indiquant le Patch 111



La diode s'allume pour indiquer le dernier chiffre du numéro de Patch, dans ce cas, un «1»

* Les groupes sont numérotés de 1 à 4 (avec le 3 et le 4 réservés pour l'utilisation d'une carte mémoire), les banques de 1 à 8 et les numéros de 1 à 4 (comme indiqué par les diodes de pédales)
* Les numéros de groupes et banques sont combinés en un nombre à deux chiffres, pour par exemple identifier une banque 16 (signifiant en fait «groupe 1 et banque 6»).

● Identification des Patches par leur numéro Les Patches sont identifiés et stockés par leur numéro de Patch

→ Vous pouvez instantanément choisir un Patch parmi 4 avec les pédales de numéro (1-4)

→ Ces quatre Patches sont stockés dans des banques, et il y a un total de seize banques, organisées comme suit :

Groupe 1 : les 8 banques numérotées de 11 à 18

Groupe 2 : les 8 banques numérotées de 21 à 28

→ Vous pouvez changer le dernier chiffre de numéro de banque à l'aide des pédales PATCH BANK [UP] (montée d'une unité) et PATCH BANK [DOWN] (descente d'une unité).

PEDALE : • [UP] → [UP] → [UP] → [UP] → [DOWN] → [DOWN]

AFFICHAGE : 11 → 12 → 13 → 14 → 15 → 14 → 13...

→Le premier chiffre est le numéro de groupe et change avec les boutons PATCH GROUP [UP] (montée d'une unité) et PATCH GROUP [DOWN] (descente d'une unité) en façade.

BOUTON : [UP] → [DOWN] → [UP]

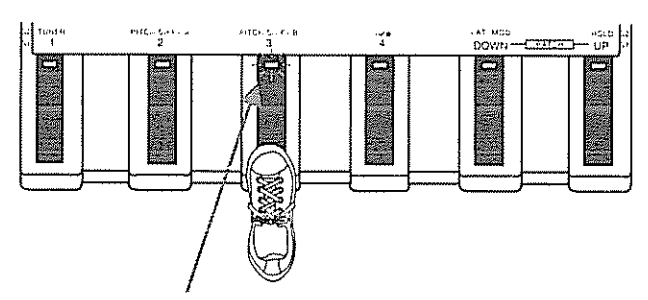
AFFICHAGE : 11 → 21 → 11 → 21

Par conséquent, 2 groupes x 8 banques x 4 numéros = 64 Patches différents qui peuvent être stockés dans le GR-1 Des cartes mémoires M-256E optionnelles peuvent vous apporter deux groupes additionnels pour un total de 128 Patches

Changement de Patch

❖ Appel des Patches dans un même groupe et une même banque

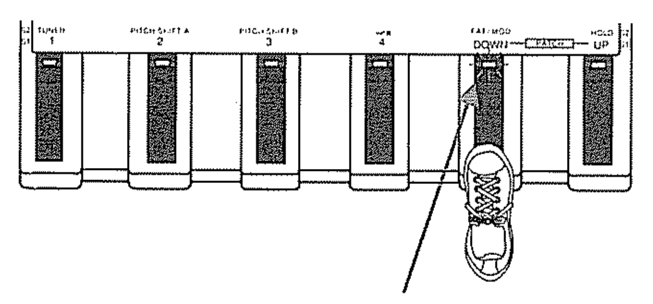
Enfoncer une pédale numérotée [1], [2], [3] ou [4] sélectionne le numéro de Patch correspondant (la diode de la pédale pressée s'allume)



La diode de la pédale pressée s'allume.

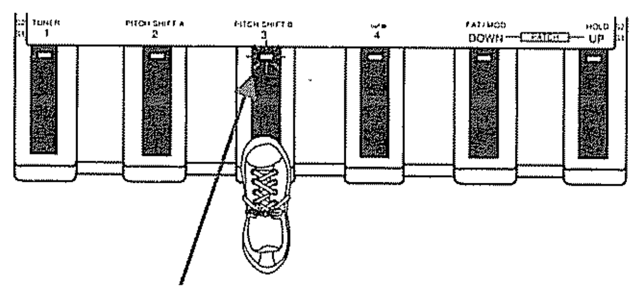
❖ Appel d'un Patch d'une autre banque

① Sélectionnez la nouvelle banque.
Pressez la pédale PATCH BANK [UP] pour augmenter le numéro de banque d'une unité (qui clignote dans l'afficheur lorsque vous faites cela). Inversement, pressez PATCH BANK [DOWN] pour diminuer le numéro de banque



La diode de la pédale pressée s'allume

② Sélectionnez un numéro
Maintenant, alors que le numéro de banque continue de clignoter dans l'afficheur, pressez [1], [2], [3] ou [4] pour sélectionner un numéro et le Patch qui lui est donc assigné.

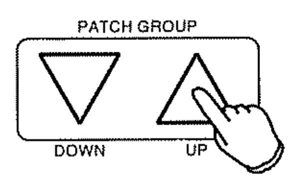


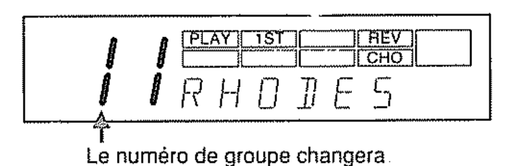
La diode de la pédale pressée s'allume

* Vous pouvez également choisir que le Patch soit changé dès que vous changez de banque avec la pédale prévue à cet effet. Pour des détails, voir section 7, «5 Changement de la méthode d'appel de Patch» (page 7-20)

❖ Appel d'un Patch d'un groupe différent

① Sélectionnez le nouveau groupe.
Pressez PATCH GROUP [UP] pour passer au groupe suivant (le numéro de groupe clignote dans l'afficheur lorsque vous faites cela) et PATCH GROUP [DOWN] pour passer au groupe précédent.

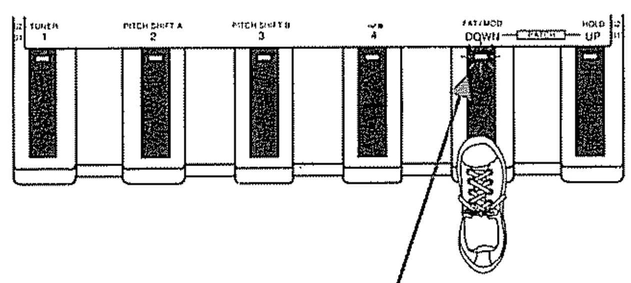




Le numéro de groupe changera.

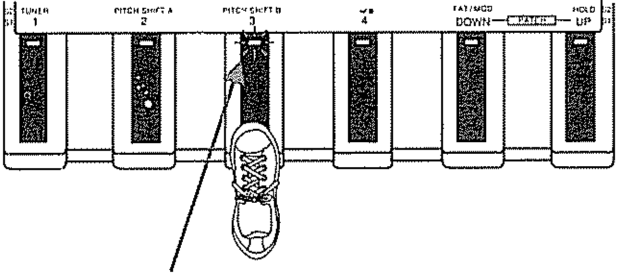
- Les groupes 3 et 4 sélectionnent des Patches de carte mémoire (s'il y en a une d'insérée dans la fente prévue à cet effet). Sinon, seuls les groupes 1 et 2 peuvent être sélectionnés.

② Sélectionnez une banque.
Comme précédemment, appuyez sur la pédale PATCH BANK [UP] ou [DOWN]



La diode de la pédale pressée s'allume.

③ Sélectionnez un numéro.
A présent, pendant que le numéro de banque clignote dans l'afficheur, pressez la pédale [1], [2], [3] ou [4] pour sélectionner un numéro et donc le Patch qui lui est assigné.



La diode de la pédale pressée s'allume.

Maintenant que vous avez compris, essayez d'appeler quelques Patches et de les utiliser.

● Autre méthode d'appel des Patches

En mode de jeu, pressez le bouton VALUE [INC] ou [DOWN] pour faire défiler continuellement les numéros de Patch.

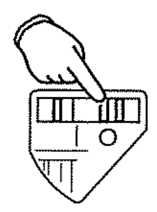
.... 113, 114, 121, 122 .... 133, 134, 141, 142 ....

 ← [DEC] [INC] →

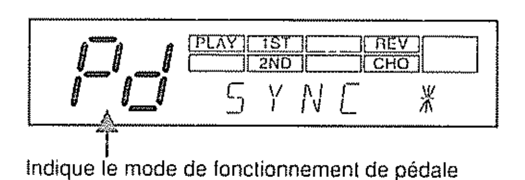
7. Utilisation des pédales pour l'interprétation (sustain, etc.)

En mode de jeu, les pédales servent à changer de Patch. Toutefois, vous pouvez également les employer pour appliquer certains effets qui amélioreront votre interprétation avec les sons de synthé. Pour cela, vous devez être en mode de fonctionnement de pédale. Vous pouvez alterner entre le mode de jeu et le mode de fonctionnement de pédale à l'aide d'un commutateur sur le GK-2

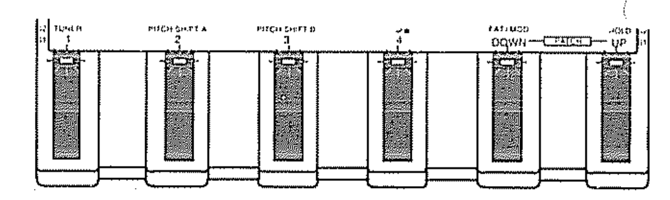
① Depuis le mode de jeu, pressez le commutxateur [S2] sur le GK-2 pour sélectionner le mode de fonctionnement de pédale



L'affichage du numéro indiquera «Pd» et toutes les diodes de pédales clignoteront

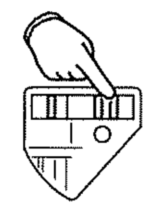


Indique le mode de fonctionnement de pédale



Toutes les diodes des pédales clignotent dans ce mode

② Pressez [S1] pour retourner en mode de jeu



- La méthode ci-dessus ne fonctionne pas si vous êtes en mode d'édition, c'est-à-dire si vous avez pressé l'un des quatre boutons d'édition ou si vous avez sélectionné un Tone d'origine avec [ORIGINAL TONE]. Dans ce cas, vous devez presser [EXIT/NO] pour retourner en mode de jeu ou en mode de fonctionnement de pédale et à cet instant seulement vous pouvez faire alterner le mode.

- Quand «EDIT» est éclairé dans l'afficheur, ou durant la sélection de Tone (voir page 3-7), les commutateurs [S1] et [S2] du GK-2 fonctionnent exactement comme les boutons VALUE [INC] et [DEC] du GR-1

De gauche à droite, les fonctions des pédales dans ce mode sont : [TUNER] (accordeur), [PITCH SHIFT A] (transposition A), [PITCH SHIFT B] (transposition B), [►/■] (play/stop), [FAT/MOD] et [HOLD] (sustain) (Chaque fonction a son nom écrit au-dessus de la pédale à laquelle elle est assignée)

Essayons maintenant chacun de ces effets, avec les réglages par défaut

- Vous pouvez programmer vous-même les fonctions de ces pédales. Pour en savoir plus, référez-vous à la section 7 (voir page 7-2, page 7-9)

❖ Avant d'essayer les fonctions des pédales

① D'abord, sélectionnez un Patch en mode de jeu

Pour les fonctions de transposition et de sustain, utilisez des Patches ayant un temps de chute long (tel que 161 : SYNX :‡:) pour de meilleurs résultats (voir «Pressez les pédales pour écouter quelques Patches» en page 1-9)

② Passez alors en mode de fonctionnement de pédale

Pressez le commutateur [S2] du GK-2. Les diodes situées au-dessus des pédales commenceront à clignoter pour indiquer que vous êtes en mode de fonctionnement de pédale.

Maintenant, vous êtes prêt à essayer les pédales, une à la fois

- Pressez le commutateur [S1] pour retourner en mode de jeu

❖ Description des fonctions des pédales

TUNER

Enfoncez cette pédale pour sélectionner l'accordeur de guitare. Réenfoncez-la pour retourner en écran de fonctionnement de pédale. Pour plus de détails concernant l'accordeur, voir page 1-4, «Mise sous tension et accord».

PITCH SHIFT A

Sur le GR-1, vous pouvez progressivement changer la hauteur d'une note de synthé avec la transposition progressive ou «Pitch Shift». Vous pouvez changer la hauteur jusqu'à une octave tout en maintenant l'intervalle entre les notes de guitare – en quelque sorte un «must» en matière de vibrato !

- Lorsqu'il est livré, le GR-1 a ce réglage fait pour une chute lente de hauteur.

① Pendant que vous jouez un son long avec beaucoup de sustain, pressez la pédale [PITCH SHIFT A] (pédale numéro 2).

La diode de la pédale s'allumera de façon continue et la hauteur du son du GR-1 commencera à chuter lentement !

② Pendant que vous tenez la pédale enfoncée, la hauteur continue de chuter jusqu'à une octave en dessous et devient constante.

③ Quand vous relâchez la pédale, le son retourne progressivement à sa hauteur d'origine. Lorsque la hauteur d'origine a été retrouvée, la diode recommence à clignoter

PITCH SHIFT B

Cet effet crée également un changement de hauteur progressif comme PITCH SHIFT A, mais ici vous avez un choix d'effets de hauteur

- Lorsque vous sortez le GR-1 de sa boîte, [PITCH SHIFT B] est réglé pour une montée de hauteur très rapide.

① Pendant que vous jouez un son long, avec beaucoup de sustain, pressez la pédale [PITCH SHIFT B] (pédale numéro 3).

La diode de la pédale s'allumera de façon continue et la hauteur du son produit par le GR-1 montera soudainement d'une octave !

② Lorsque vous relâchez la pédale, la diode recommence à clignoter (et reste ainsi) pendant que la hauteur retourne rapidement à la normale.

- La direction et l'intensité de la variation de hauteur, le temps de montée et le temps de retour (après avoir relâché la pédale) peuvent être modifiés séparément pour PITCH SHIFT A et PITCH SHIFT B.
- La plage de variation de hauteur pour PITCH SHIFT A/B peut être limitée par le Tone, la plage de fréquence et les conditions de jeu

▶/■ (Start/Stop)

Cette pédale fonctionne exactement comme le bouton START/STOP du GR-1 pour lancer et arrêter l'enregistreur interne

* Lorsqu'il est livré, le GR-1 est configuré pour lancer/arrêter la reproduction du morceau de démonstration. Pressez cette pédale une fois pour lancer le morceau et pressez-la à nouveau pour l'arrêter.
* Pour plus d'informations sur l'enregistreur, voir section 5 «Enregistrement» en page 5-1

FAT • MOD

Lorsque vous sortez pour la première fois le GR-1 de sa boîte, la pédale FAT • MOD est réglée pour piloter l'effet «Fat» qui correspond à l'effet produit par une pédale de doublage à l'octave.

① Presser la pédale une fois ajoute au son de synthé actuellement joué le même son à l'octave inférieure. Cela donne un effet de son chaud et «gros».

② Presser la pédale une nouvelle fois vous ramène au son d'origine.

● Remarque !

L'effet Fat double le nombre de voix utilisées (voir page 5-30). Au cas où il n'y aurait plus suffisamment de voix pour poursuivre votre morceau, vous risquez de vous apercevoir que les sons de synthé en cours de reproduction sont soudainement coupés pour laisser la place à une nouvelle demande de note de la part d'une autre corde.

● Remarque !

Dès que vous jouez une nouvelle note sur une corde, le son préalablement généré pour cette corde est coupé pour laisser la place à la nouvelle note. Toutefois, cela ne se produit pas quand Fat est en service et que le son de l'octave inférieure est également joué par le même générateur de son. Par conséquent, quand Fat est utilisé, veuillez noter que :

- Avec les sons à relâchement long, comme vous pouvez entendre l'effet des informations de pitch bend (corde tirée) sur la note après le relâchement, vous pouvez entendre des instabilités de hauteur lors de la phase de relâchement
- Quand vous utilisez la fonction de sustain (Hold), si vous jouez lorsque la pédale est tenue enfoncée, le son suivant se superpose au son actuellement joué.

Il est donc conseillé d'utiliser des sons à relâchement court pour jouer des solos avec la fonction FAT.

* Plus encore, avec la pédale FAT•MOD, vous pouvez également sélectionner l'effet Modulation. Lorsque vous sélectionnez Modulation, le fait de presser la pédale ajoute un vibrato ample aux sonorités. Voir page 7-9 pour en savoir plus la commutation entre les effets Fat et Modulation.

HOLD

Cette pédale crée un effet de sustain (Hold ou maintien), aussi, même si la vibration de la corde de guitare s'arrête (est atténuée), le son de synthé continue tant que vous ne relâchez pas la pédale.

① Lorsque vous enfoncez la pédale, l'effet Hold s'applique aux notes à cet instant encore produites. Le son se poursuit même après que la vibration des cordes se soit interrompue (tant que la pédale est enfoncée)

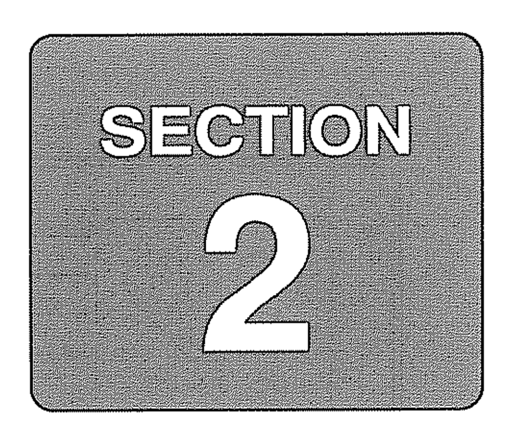
② Quand vous relâchez la pédale, l'effet Hold est annulé.

* Lorsque vous sortez le GR-1 de sa boîte, il est réglé pour qu'une corde jouée avec la pédale HOLD enfoncée voit ses notes de synthé progressivement s'atténuer lorsqu'une nouvelle note est jouée sur cette corde. Cela vous permet de renverser les accords sans interrompre les notes de synthé produites.
* En plus de l'effet décrit ci-dessus (type 1), il existe également les types 2 et 3 qui sont totalement différents : pour en savoir plus sur la façon de les sélectionner et de l'utiliser, voir la section 7 «Modification de la façon dont la fonction Hold agit» en page 7-4
* Presser S1 vous ramène en mode de jeu.

[Contrôle des acquis de la section 1]

- Le GK-2 est-il correctement monté sur la guitare ? (Voir P.1-2)
- Avez-vous bien compris les fondements des connexions de vos appareils ? (Voir P.1-3)
- Pouvez-vous régler la sensibilité du capteur multiple ? (Voir P.1-6)
- Etes-vous à l'aise pour changer de Patch ? (Voir P.1-9)
- Pouvez-vous régler le volume du générateur de sons du synthé ? (Voir P.1-8)
- Avez-vous compris les fondements de l'accordeur pour guitare ? (Voir P.1-4)
- Avez-vous une idée générale de la façon d'utiliser les pédales de variation de hauteur (Pitch Shifter) et de sustain (Hold) ? (Voir P.1-12)

NOTES



Le concept de base

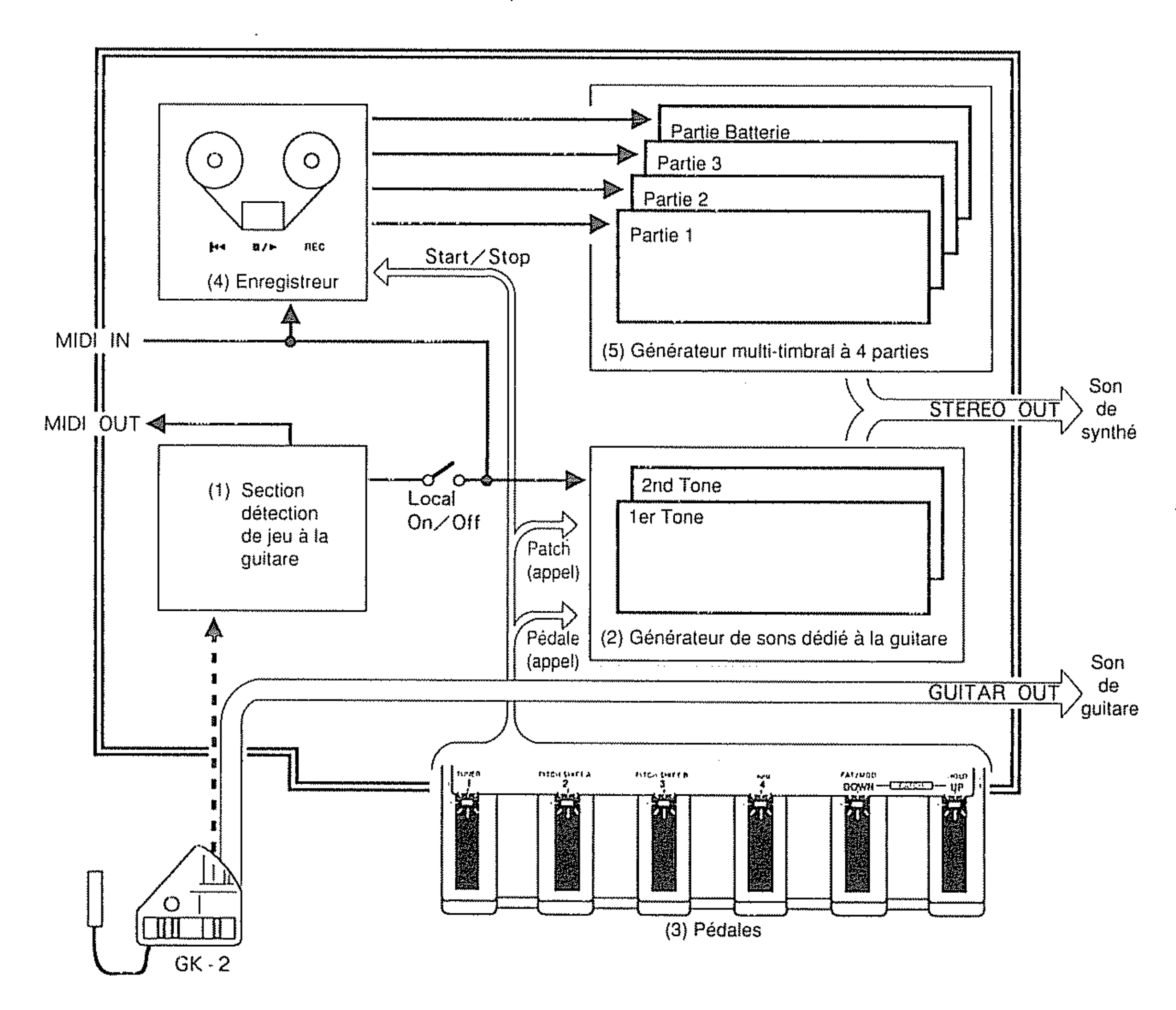
« Organisation du GR-1 »

[Objectif]

Dans cette section, nous découvrirons le GR-1 lui-même : comment il est organisé, quelques exemples de sa programmation, comment changer les Patches dans l'ordre numérique et comment changer l'accord général. Même si vous faites partie de ceux qui disent «Euh, cela sonne très bien comme cela, je ne veux surtout pas toucher à la programmation», ce sont des fonctions que vous devez connaître.

1. Configuration du GR-1

Le schéma ci-dessous illustre l'organisation du GR-1 et ses divisions en plusieurs sections fonctionnelles



(1) Section détection de jeu à la guitare

Cette section détermine le volume et la hauteur de chaque note émise par le GK-2, et pilote également le générateur de sons dédié à la guitare. Elle peut également piloter un générateur de sons MIDI externe (voir p.6-1)

(2) Générateur de sons dédié à la guitare

Reçoit des données de jeu venant de la section de détection et crée le son. Elle est configurée pour traiter indépendamment chaque corde, répondant ainsi aux techniques de jeu caractéristiques de la guitare (telle que le vibrato). Dans chaque Patch, deux sons peuvent être simultanément produits pour chaque corde.

(3) Pédales

En pressant les pédales, on appelle les Patches correspondants dans le générateur de sons et des effets de sustain (Hold) et modulation peuvent être obtenus. De plus, l'enregistreur peut être piloté, et l'accordeur peut être utilisé (voir p. 1-12)

(4) Enregistreur

L'enregistreur est un simple séquenceur qui enregistre et reproduit vos interprétations à la guitare. Il sert à enregistrer et reproduire des parties d'accompagnement. L'enregistreur a quatre pistes, chacune étant directement connectée à une des parties du générateur de sons multi-timbral. Un clavier externe peut également servir à programmer des données. Les données peuvent aussi être transmises à l'enregistreur du GR-1 depuis un séquenceur MIDI externe (voir P 6-24).

(5) Générateur de sons multi-timbral à quatre parties

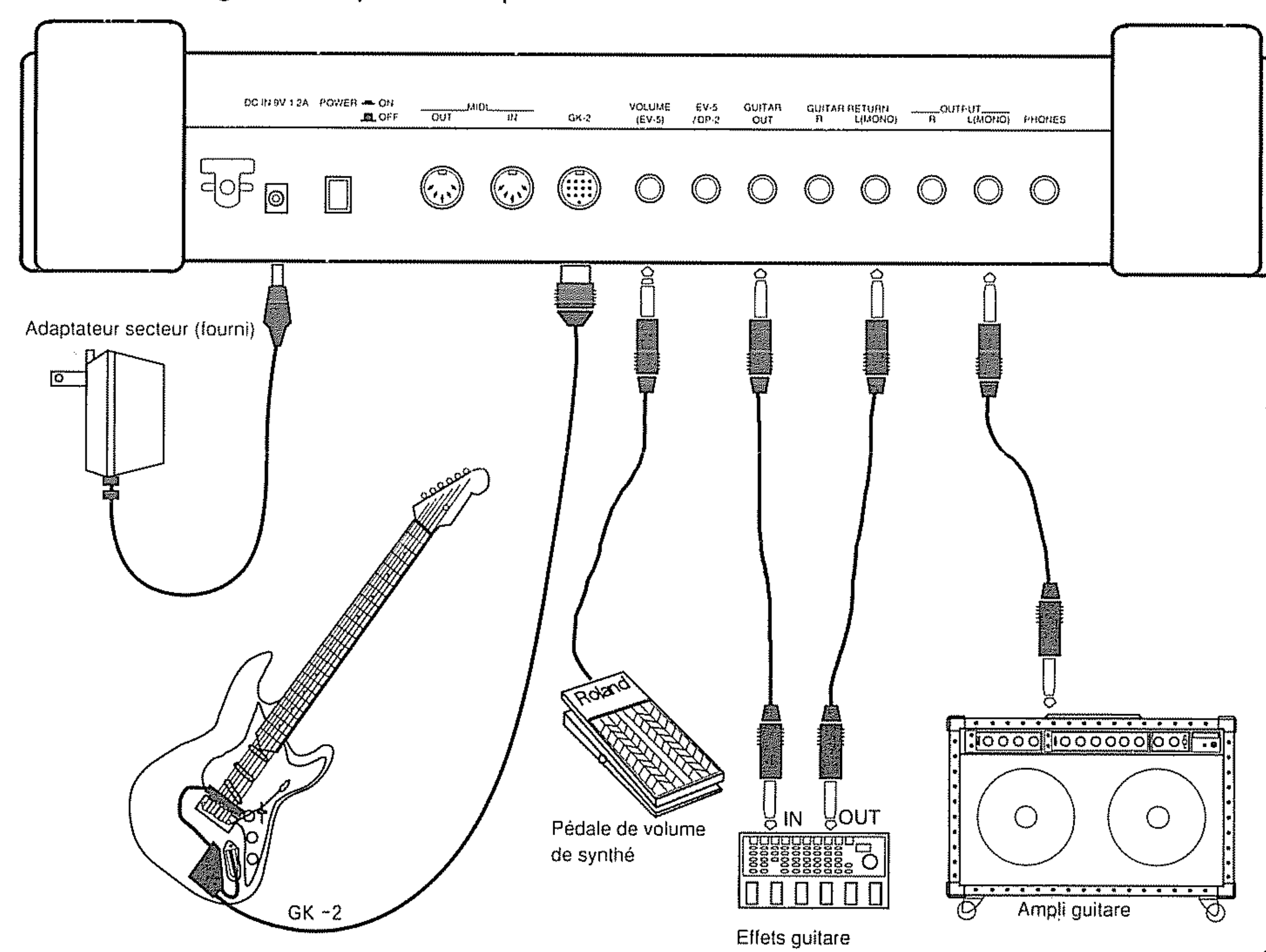
Chaque piste de l'enregistreur est directement connectée à l'une des quatre parties du générateur de sons multi-timbral. Ce générateur peut également être utilisé avec un clavier externe ou un séquenceur MIDI.

- En Section 1, nous avons évoqué quelques-unes des fonctions de base du détecteur de jeu à la guitare, du générateur de sons dédié à la guitare et des pédales présentées dans le schéma de la page précédente

2. Exemples de connexions d'amplis et d'effets

En Section 1, nous vous avons montré la configuration la plus simple pour utiliser le GR-1 (voir P.1-3). Ici, nous étendrons un peu ce système pour mieux comprendre l'utilité des autres prises de la face arrière.

❑ Une configuration plus complexe

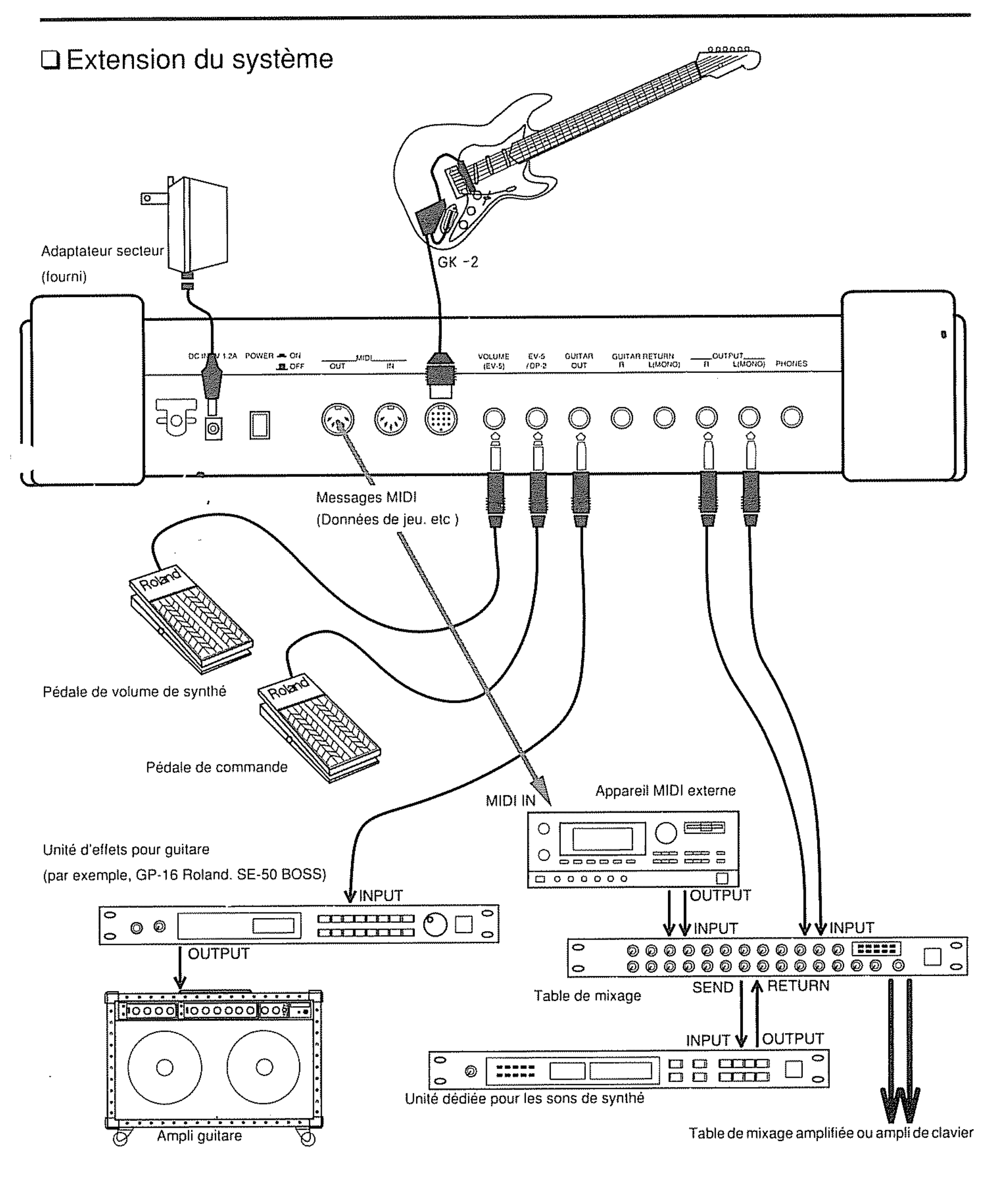


C'est un exemple d'utilisation d'un ampli guitare pour amplifier les sons de synthé. A l'aide de la prise GUITAR RETURN, vous pouvez ajouter un processeur d'effets dédié à la guitare et faire sortir le résultat par le même amplificateur. Dans ce cas, le son de guitare peut être traité dans les effets aussi intensément que vous le désirez, tandis que l'ampli est réglé pour produire un son clair qui n'altère pas le son d'origine du synthé. C'est la configuration la moins onéreuse.

● Réglages de l'ampli

Vous pouvez également envoyer les sons vers une table de mixage au lieu d'un ampli de guitare, à l'aide de la même configuration. Si vous faites cela, la guitare sonnera beaucoup mieux si vous utilisez une unité d'effets plutôt qu'une fonction de simulation d'ampli guitare. Lisez le mode d'emploi de vos appareils pour en savoir plus.

❑ Extension du système



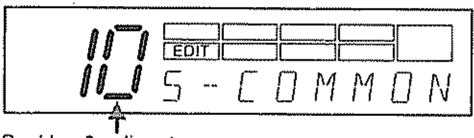
Dans cet exemple, le son de guitare et le son de synthé ont chacun leur unité d'effets et leur propre amplification ou système d'amplification. Vous pouvez utiliser le MIDI pour faire jouer des générateurs de sons externes et envoyer des changements de programme aux unités d'effets appropriées (pour changer de mémoire ou Patch). De plus, une autre EV-5 a été ajoutée à cette configuration pour servir de pédale de commande aux nombreux réglages de paramètres (pas seulement le volume !) que vous pouvez piloter en temps réel (Section 7, «Utilisation des pédales EV-5 et DP-2», voir P.7-6)

3. Changement de l'accord général

Si vous devez changer la hauteur standard du GR-1 pour jouer avec d'autres instruments, suivez la procédure décrite ci-dessous pour changer le réglage d'accord général (Master Tune) Cela réglera la hauteur standard de la guitare (à l'aide de l'accordeur interne), ainsi que la hauteur des générateurs de son internes

* Le réglage par défaut de l'accord général (hauteur standard) est *la* = 440.0 Hz.

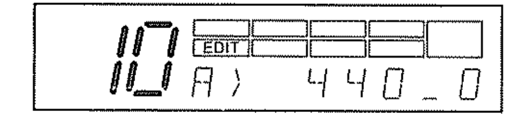
① Depuis le mode de jeu (voir P 1-4), pressez le bouton EDIT [SYSTEM]. Vous verrez l'affichage suivant



Seul le «0» clignotera

② Pressez [ENTER/YES]

Cela sélectionne l'accord général, dans lequel vous verrez l'écran suivant.



③ Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour changer la hauteur standard.

La hauteur est variable de *la* = 227.2 à 456.6Hz.

④ Lorsque vous avez fini de changer le réglage, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois; vous retournerez en mode de jeu.

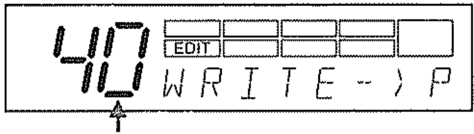
4. Défilement des Patches dans l'ordre numérique

Lorsque vous jouez un morceau qui nécessite de nombreux changements de Patch, il est plus pratique de classer ces Patches et de passer de l'un à l'autre selon l'ordre numérique C'est également plus pratique sur scène si vos Patches sont placés dans l'ordre d'utilisation Si vous devez ranger vos Patches de cette façon, vous pouvez utiliser une fonction appelée Exchange (échange) Nous nous en servirons pour échanger les positions de deux Patches

- L'échange de Patches ne fonctionnera pas si le Patch actuellement sélectionné est édité. Dans un tel cas, sauvegardez d'abord le Patch (voir P 3-14), et reprenez la procédure d'échange de Patches

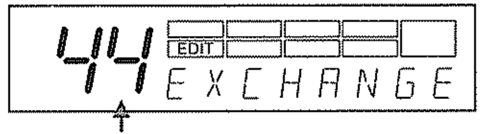
Comment : échanger deux Patches

① Depuis le mode de jeu, pressez le bouton EDIT [WRITE/COPY].
Vous verrez un affichage comme ci-dessous



Le «0» clignotera

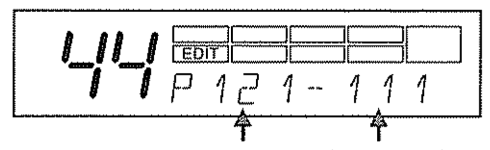
② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] quatre fois
«EXCHANGE» apparaîtra dans l'afficheur



Le «4» clignotera

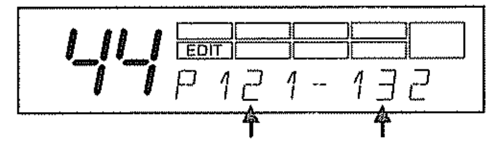
- Si vous pressez le bouton PARAMETER [NEXT] trop de fois et dépassez cet écran, pressez simplement le bouton PARAMETER [PREVIOUS] pour revenir à l'affichage voulu.

③ Pressez [ENTER/YES]
Cela sélectionne l'échange de Patches, dans lequel vous verrez l'écran suivant.



Le Patch actuellement sélectionné   Le Patch de destination

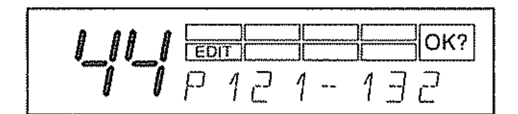
④ Pressez le bouton VALUE [INC] ou [DEC].
Le numéro de Patch de droite augmentera ou diminuera en réponse.



Le numéro gauche reste le Patch sélectionné; presser ces boutons ne change que le numéro droit.

⑤ Lorsque vous avez sélectionné le numéro de Patch que vous désirez changer, pressez [ENTER/YES].

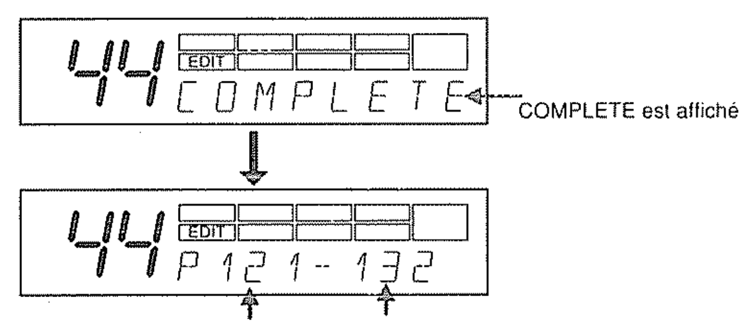
Vous verrez le message «OK?» apparaître, vous demandant de confirmer que ce sont bien ces deux Patches que vous désirez échanger.



⑥ Pressez [ENTER/YES].

Lorsque vous voyez le mot «COMPLETE» s'afficher, les deux Patches choisis ont été échangés.

Et vous retournez alors à l'affichage de l'étape ④



Notez que les numéros sont inversés

⑦ Faites répéter la procédure depuis l'étape ③ pour échanger d'autres Patches.

⑧ Après avoir échangé tous les Patches nécessaires, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

● Echange de Patches

L'échange de Patches sélectionne deux Patches stockés en mémoire, échange leurs numéros et les stocke directement en mémoire sous leurs nouveaux numéros.

Imaginons que vous désiriez utiliser plusieurs Patches pour à la fois le solo et l'accompagnement dans un même morceau. L'échange de Patches vous permet de placer les Patches nécessaires dans la même banque, pour qu'il soit plus facile de changer rapidement de Patch avec les pédales durant le morceau. Pareillement, vous pouvez placer tous les Patches que vous utilisez dans un morceau selon l'ordre de leur exploitation. Cela élimine la nécessité de rechercher le Patch nécessaire alors que vous êtes sur scène.

* Voir section 1 «6. Pressez les pédales pour écouter quelques Patches» (voir P. 1-9) pour plus d'informations sur le système de numérotation des Patches.

5. Retour aux réglages initiaux des Patches

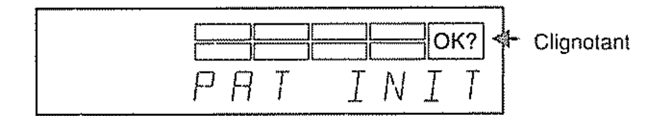
Si vous le désirez, vous pouvez ramener tous les Patches à l'ordre et aux réglages qu'ils avaient lors de la livraison du GR-1.

* Si vous faites cela, vous perdrez toutes les éditions et échanges de Patches que vous avez faits. Par conséquent, il est intéressant de copier ces données sur une carte mémoire à l'aide de la procédure de sauvegarde (voir P.3-14)

Comment : retourner aux réglages initiaux des Patches

① D'abord, éteignez l'appareil.

② En tenant enfoncé le bouton [PATCH], rallumez l'appareil.
«PAT INIT» s'affichera et le message «OK?» clignotera, vous demandant de confirmer que vous désirez retourner aux réglages initiaux des Patches.



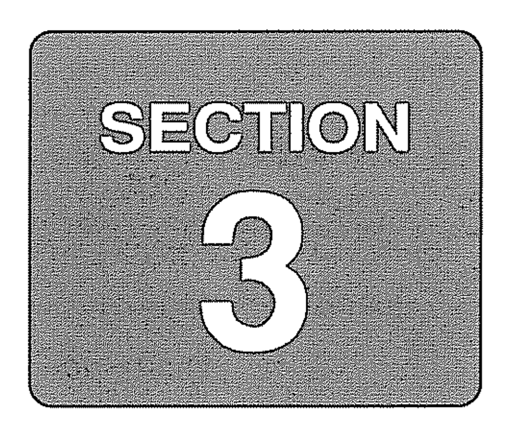
③ Si c'est le cas, pressez [ENTER/YES]



Après quelques secondes, vous verrez l'écran de départ (voir P 1-4)
Les Patches ont été initialisés et le GR-1 retourne en mode de jeu

[Contrôle des acquis de la Section 2]

- Avez-vous une bonne idée de l'organisation du GR-1 ? (Voir P 2-2)
- Etes-vous sûr de savoir comment le connecter à d'autres appareils ? (Voir P 2-4)
- Pouvez-vous changer le réglage d'accord général ? (Voir P 2-6)
- Avez-vous une bonne idée de l'échange de deux Patches ? (Voir P 2-7)



Faire des sons

« Edition de Patch et création sonore»

[Objectif]

La beauté d'un synthétiseur tient à la grande variété d'images et de sensations que vous pouvez ressentir au travers de la magie d'un son. Dans cette section, nous étudierons l'édition simple des Patches - le cœur du processus de création sonore.

1. Patches et Tones

Le GR-1 contient 200 Tones «d'origine» à partir lesquels vous pouvez créer vos sons (c'est-à-dire créer de nouveaux Patches) Pour créer un nouveau Patch, sélectionnez d'abord le Tone d'origine qui ressemble le plus à la texture sonore que vous recherchez Ensuite, en «bidouillant» (éditant) le son (à l'aide des potentiomètres et des boutons), vous pouvez créer le son voulu.

Ces Tones d'origine ont été créés par des spécialistes à l'écoute des guitaristes professionnels les plus célèbres. Aussi, si vous êtes un de ces guitaristes sans aucune connaissance de la programmation de synthétiseur, vous pouvez être assuré d'un résultat exceptionnel même en vous contentant de sélectionner ces sons

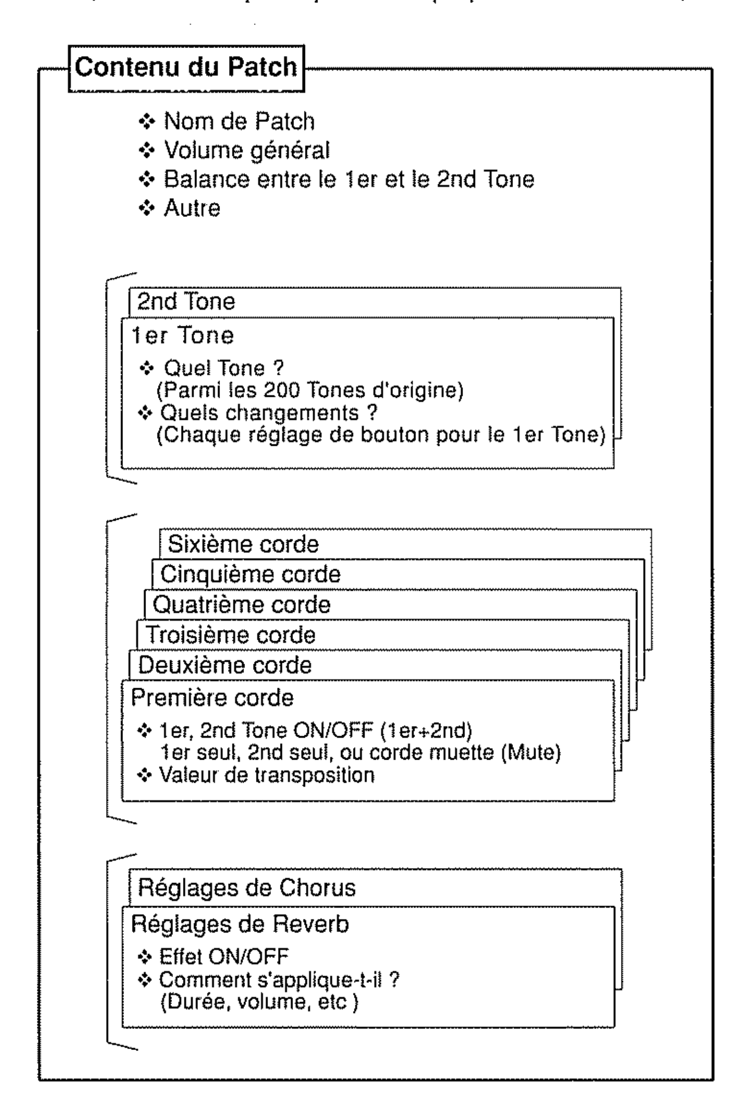
* Il existe une carte d'extension spéciale que vous pouvez installer (la SR-GR1-01, optionnelle) et qui vous donnera accès à 400 Tones d'origine (voir P 7-23).

La différence entre un «Patch» et un «Tone»

Chaque Patch a deux Tones d'origine qui lui sont assignés Ils sont appelés premier et second Tone pour ce Patch

Vous pouvez faire sonner seul le premier Tone, seul le deuxième Tone, les deux Tones ensembles ou aucun des deux Tones (son coupé ou «Mute») Ces réglages peuvent être faits indépendamment pour chaque corde ou pour les six cordes (voir P 3-6, 4-2). Plus encore, vous pouvez choisir que le son passe du premier Tone au deuxième Tone en fonction de la force de jeu sur la corde (voir P 4-20)

De plus, non seulement pouvez-vous stocker l'information concernant les Tones dans un Patch, mais vous pouvez également inclure des réglages de transposition pour chaque corde ainsi que des réglages de Reverb et Chorus. Il y a 64 de ces Patches en mémoire et vous pouvez passer de l'un à l'autre à l'aide des pédales du GR-1 (voir «Pressez les pédales pour écouter quelques Patches», voir P 1-9)



2. Edition d'un Patch avec les boutons

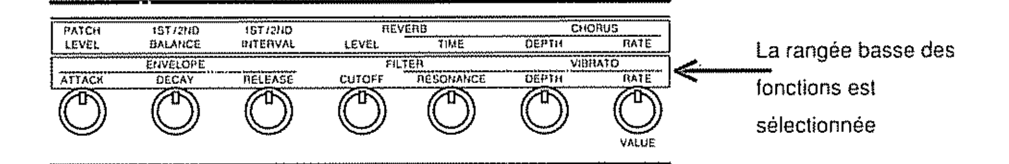
Dans cette section, nous «bidouillerons» (éditerons) les sons d'un Patch existant à l'aide des sept boutons rotatifs de la façade

> ● Remarque !
>
> L'édition de Patch se fait habituellement en mode d'édition de Patch (en pressant le bouton EDIT [PATCH]) (voir P 4-1) Toutefois, les procédures qui utilisent les boutons rotatifs, telles que l'édition simple ou le réglage ON/OFF de Chorus et Reverb, peuvent toutes être accomplies depuis le mode de jeu

(1) Avant de commencer à éditer...

① Réglez le bouton TARGET (celui le plus à droite de la façade) sur BOTH

Chaque bouton pilote deux fonctions et cela sélectionne la fonction la plus basse dans les inscriptions



La rangée basse des fonctions est sélectionnée

- Régler le bouton TARGET sur BOTH signifie que l'utilisation des boutons affectera à la fois le premier et le deuxième Tone
- Voir P 3-6 si vous désirez éditer individuellement le premier et le deuxième Tone.

② Ensuite, sélectionnez le Patch 144 : SOLO VLN avec les pédales

Ce Patch démontre clairement l'effet de chaque bouton

> ● Remarque !
>
> En fonction du Tone, si vous réglez la fréquence de coupure du filtre (Cutoff) sur une valeur trop haute, vous pouvez entendre de la distorsion Cela est dû à un phénomène appelé saturation de traitement du filtre numérique
>
> Cela peut se produire en raison de la grande plage de variation des filtres numériques du GR-1, qui vous offrent le maximum de possibilités créatrices pour changer les sons Si cette distorsion n'est pas souhaitée, vous pouvez l'éliminer en réglant le niveau de Patch (P 3-12, 4-22)

(2) Essayer de changer le Tone avec les boutons rotatifs

Maintenant, nous avons les bonnes commandes sélectionnées, tournez donc les boutons des groupes ENVELOPE, FILTER et VIBRATO. Chacun des 200 Tones d'origine ont déjà des valeurs réglées pour ces paramètres de base (cette valeur correspond à la position centrale de chaque potentiomètre)
Les changements faits ici peuvent être stockés en mémoire comme données de Patch (voir P.3-14)

Aussi, amusons-nous un peu avec ces boutons et voyons ce qui se produit !

❖ Changement de l'enveloppe (Attack, Decay, Release)

ATTACK

Ce paramètre règle le temps nécessaire au son pour atteindre son niveau maximum depuis son déclenchement. Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (depuis la position centrale) diminue le temps nécessaire (accélère la montée), alors que le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le temps d'attaque (ralentit la montée).

DECAY

Ce paramètre règle la vitesse à laquelle le son chute de son niveau maximum jusqu'au niveau de maintien (sustain). Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (depuis la position centrale) diminue le temps de chute (accélère la chute), et le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le temps de chute (ralentit celle-ci)

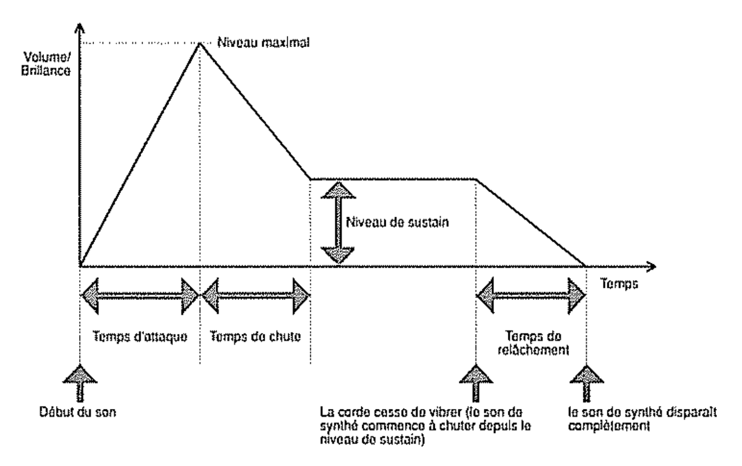
* Le niveau de maintien ou sustain est également un élément que vous pouvez déterminer pour chaque Tone d'origine (voir P.3-2)

RELEASE

Ce paramètre détermine comment de temps le son se poursuivra après que la corde qui l'a déclenché ait cessé de vibrer.
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (depuis la position centrale) diminuera le temps de relâchement (accélérera la disparition), et le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le temps de relâchement (ralentira la disparition)

● Qu'est-ce qu'une enveloppe ?

Le volume (force et amplitude) et le timbre (brillance et caractère) d'un son change d'un instant à l'autre ; depuis le début du son, jusqu'au niveau maximal et enfin jusqu'à la disparition complète. Le contour de cette variation de volume/timbre est appelée l'enveloppe du son



Vous pouvez commander trois éléments de l'enveloppe du GR-1 : l'attaque (Attack), la chute (Decay) et le relâchement (Release). Ces éléments peuvent tous être réglés avec les boutons de la façade. Cela vous permet de piloter toute l'enveloppe de volume/timbre avec la bonne balance à l'aide d'un seul bouton.

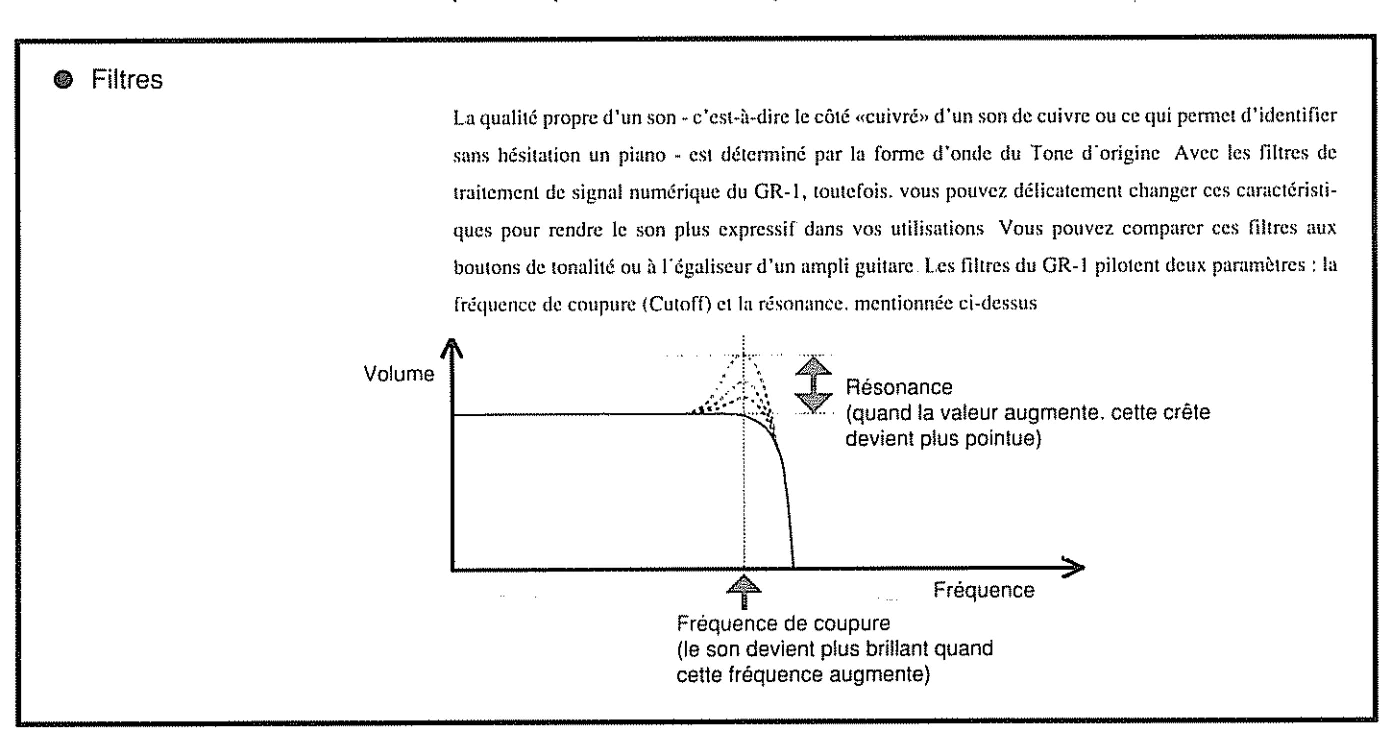
❖ Changement des filtres (CUTOFF, RESONANCE)

CUTOFF Ce bouton commande la brillance du son. Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre crée un son plus brillant, plus «dur»

RESONANCE La résonance change le timbre du son synthétisé. Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre crée un effet de résonance plus intense, alors qu'une rotation dans le sens inverse des aiguilles crée un son plus feutré, plus diffus. Vous noterez particulièrement la différence sur les sons de synthé basse

● Filtres

La qualité propre d'un son - c'est-à-dire le côté «cuivré» d'un son de cuivre ou ce qui permet d'identifier sans hésitation un piano - est déterminé par la forme d'onde du Tone d'origine. Avec les filtres de traitement de signal numérique du GR-1, toutefois, vous pouvez délicatement changer ces caractéristiques pour rendre le son plus expressif dans vos utilisations. Vous pouvez comparer ces filtres aux boutons de tonalité ou à l'égaliseur d'un ampli guitare. Les filtres du GR-1 pilotent deux paramètres : la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance, mentionnée ci-dessus



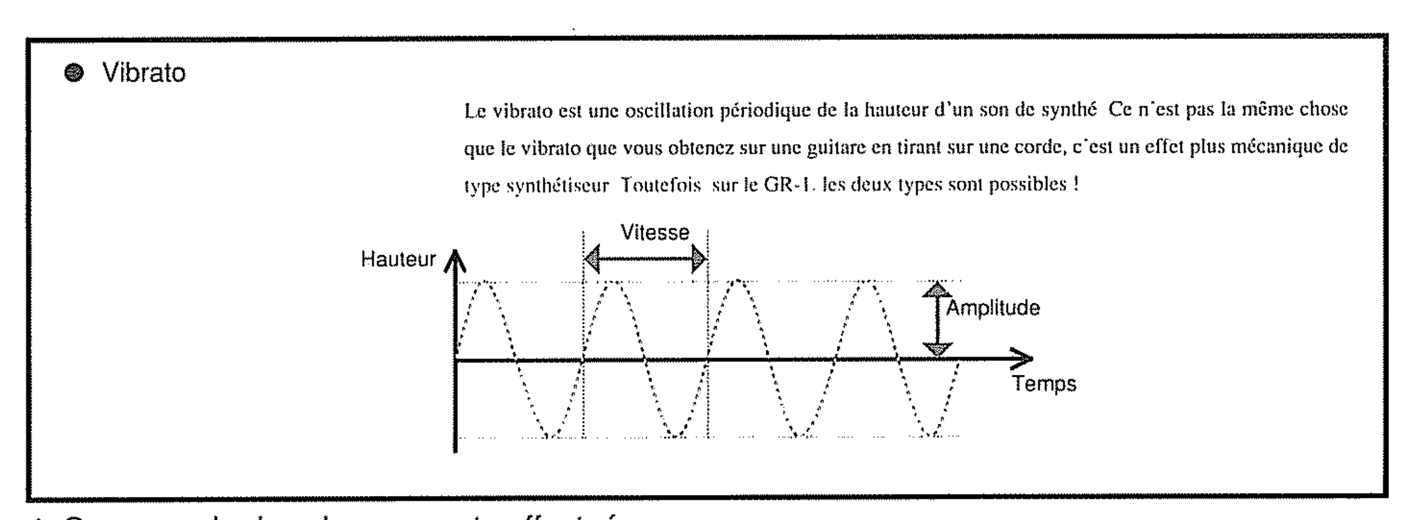
❖ Réglage du vibrato (Depth, Rate)

DEPTH Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente l'amplitude du vibrato.

RATE Tourner ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la vitesse du vibrato

● Vibrato

Le vibrato est une oscillation périodique de la hauteur d'un son de synthé. Ce n'est pas la même chose que le vibrato que vous obtenez sur une guitare en tirant sur une corde, c'est un effet plus mécanique de type synthétiseur. Toutefois, sur le GR-1, les deux types sont possibles !



❖ Sauvegarde des changements effectués

Dès que vous sélectionnez un autre Patch, tous les changements effectués pour le premier Patch seront perdus si vous ne les sauvegardez pas. Cela peut se faire par la procédure d'écriture de Patch (Write, voir P 3-14)

3. Réglages ON/OFF des 1er et 2nd Tones

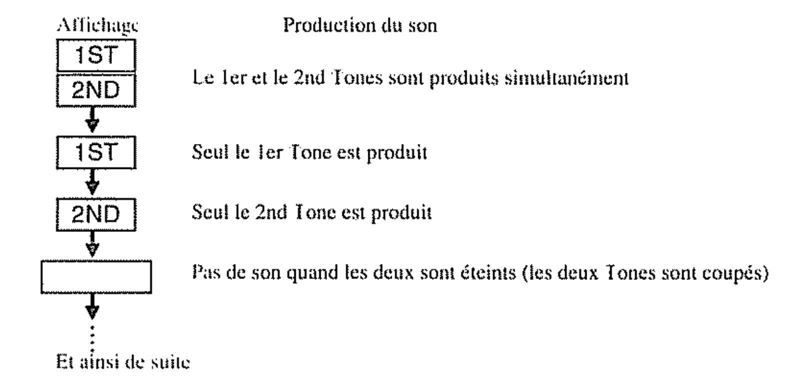
D'abord, sélectionnez le Patch 124 : GIT+STGS Vérifiez que les indications «1ST» et «2ND» de l'afficheur sont allumés. Cela signifie que ce Patch utilise simultanément le premier et le deuxième Tone

Vous pouvez changer la façon dont le premier et le deuxième Tones sont combinés (c est-à-dire quand ils sont ON ou OFF) à l'aide du bouton STRING MODE [CHANGE]

Essayons de passer de l'état à deux sons (1st+2nd) au premier son seul et enfin au deuxième son seul pour voir comment cela affecte le Tone

① En mode de jeu, pressez le bouton STRING MODE [CHANGE].

Chaque pression du bouton vous amène au niveau suivant dans le cycle ci-dessous :



Ce réglage est stocké comme une partie des données de chaque Patch lorsque vous le sauvegardez grâce aux instructions d'écriture de Patch (voir P 3-14)

Vous pouvez également régler indépendamment On et Off le premier et le second Tone pour chaque corde (par exemple, vous pouvez demander aux quatre premières de ne jouer que le premier Tone pour obtenir un son approprié pour un solo tandis que les deux cordes les plus graves pourront jouer un deuxième Tone totalement différent, par exemple plus proche d'un son de basse). Pour en savoir plus, référez-vous à la Section 4 «1 Réglage du mode de corde (1st/2nd) pour chaque corde» (voir P 4-2)

● Edition de chaque Tone indépendamment

Dans «Edition de Patch à l'aide des boutons», nous avons accompli toutes nos éditions avec le bouton TARGET réglé sur «BOTH», aussi chaque changement a-t-il affecté à la fois le premier et le deuxième Tone

Cette fois, nous réglerons TARGET sur 1st ou 2nd pour que les boutons n'affectent qu'un seul des deux Tones Combiner cela avec la commutation offerte par le bouton STRING MODE [CHANGE] (en mode de jeu) rend possible l'édition indépendante des Tones

4. Sélection d'un nouveau Tone d'origine

Vous pouvez changer les Tones d'origine de chaque Patch pour faire un Patch complètement différent Essayons cela en suivant la procédure ci-dessous pour changer le Tone d'origine du Patch sélectionné

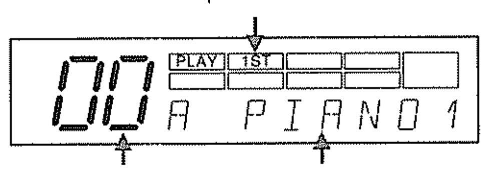
Exemple : changement du Tone d'origine assigné au premier Tone

① Faites que seul le premier Tone soit entendu, à l'aide du bouton STRING MODE [CHANGE] comme expliqué en section précédente, «Réglages On/Off du 1er et 2nd Tone» (voir P 3-6)

② Pressez le bouton ORIGINAL TONE [1ST]

Le cadran «1ST» de l'afficheur commencera à clignoter, indiquant que vous êtes dans l'écran permettant de sélectionner le Tone d'origine

«1ST» = prêt à sélectionner le Tone d'origine pour le 1er Tone



Numéro du Tone d'origine actuellement employé

Nom du Tone d'origine

Dans cet exemple, le Tone 00 «A PIANO1» a été sélectionné

③ Lorsque les choses ressemblent à cela dans l'afficheur, pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour faire défiler les valeurs des numéros de Tone d'origine.

Il y 200 Tones d'origine parmi lesquels choisir

Jouez chaque Tone sur votre guitare jusqu'à ce que vous en obteniez un qui soit proche de ce que vous recherchez Si nécessaire, consultez la liste des Tones d'origine (voir P 9-16)

④ Lorsque vous avez trouvé le Tone que vous recherchez, pressez [EXIT/NO].

Cela termine la procédure Vous avez maintenant changé le Tone d'origine assigné au premier Tone

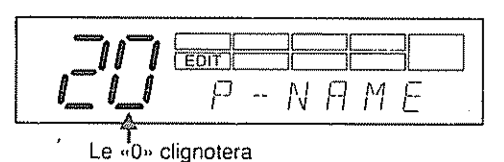
Le second Tone peut être changé exactement de la même façon. Retournez simplement à l'étape 1 et changez de réglage pour que seul le second Tone soit entendu. Poursuivez avec l'étape 2 pour changer le Tone d'origine du second Tone

- Tant que vous n'avez pas sauvegardé cette sélection de Tones d'origine, vous reviendrez au Tone précédent dès que vous sélectionnerez un autre Patch. Si vous désirez sauvegarder votre réglage, accomplissez une procédure d'écriture (Write, voir P 3-14)

Initialisation du 1er ou 2nd Tone

Même après que le nouveau Tone d'origine ait été sélectionné, les changements apportés au Tone précédent sont toujours en effet. Cela est fait pour que lorsque vous retournez au premier Tone d'origine, vous retrouviez exactement le même son qu'à l'origine. Si vous désirez obtenir le son du nouveau Tone sans modification (c'est-à-dire comme avant que vous ayez déplacé les boutons), vous devez placer les sept boutons en position centrale, ou mieux encore, suivre la procédure ci-dessous. Elle a le même effet mais prend bien moins de temps. Elle est appelée «Initialisation» du 1er (ou 2nd) Tone. (Ci-dessous, les informations entre parenthèses se réfèrent spécifiquement au second Tone)

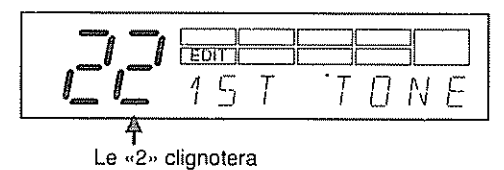
① Pressez [PATCH]



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [NEXT] deux (trois) fois

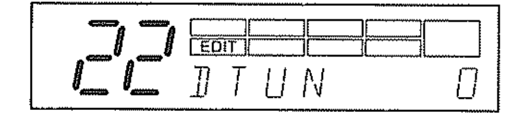
Cela fait défiler l'affichage pour qu'il indique «1ST TONE» («2ND TONE»)



Le «2» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

L'affichage se change pour indiquer «DTUN»



④ Pressez PARAMETER [PREVIOUS]



⑤ Pressez [ENTER/YES]

Le message «OK?» clignotera pour demander confirmation de l'initialisation du premier (second) Tone



⑥ Pressez [ENTER/YES] pour confirmer et lancer la procédure

L'affichage indique «COMPLETE» quand l'initialisation est terminée



Après quelques secondes, vous retournerez à nouveau à l'écran d'initialisation



5. Edition : réglages On/Off de Reverb et Chorus

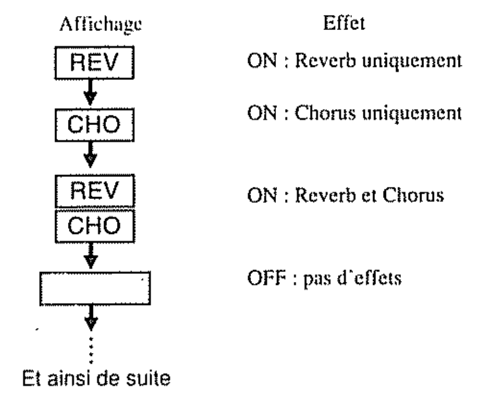
Le GR-1 a deux effets numériques intégrés : une Reverb, qui vous donne la sensation d'espace offerte par une salle de concert et un Chorus qui vous apporte un effet caractéristique d'ondulation et d'ampleur.

(1) Réglages On/Off de Reverb et Chorus

① Dans le mode de jeu, pressez le bouton [REVERB/CHORUS].

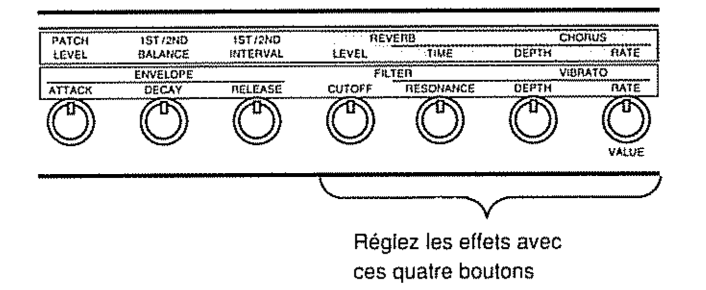
Chaque fois que vous pressez le bouton, les cadrans «REV» et «CHO» de l'afficheur changent pour indiquer quel effet est actuellement en service.

Sélectionnez le Patch 163 : SQR LEAD et essayez de régler On et Off les effets pour entendre la différence entre son direct et son avec effet



(2) Changement des effets à l'aide des boutons rotatifs

Réglez le bouton TARGET sur «COMMON». Maintenant, les boutons pilotent les fonctions de la rangée supérieure. A cet instant, nous utilisons uniquement les quatre boutons de droite pour régler les effets



❖ Réglage de la Reverb (Level, Time)

REVERB LEVEL Ce bouton règle le volume du son de réverbération lui-même Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de Reverb.

REVERB TIME Cela règle la durée de réverbération. Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la durée de Reverb

* Si vous désirez donner au Patch sélectionné un effet de type Delay (plusieurs répétitions distinctes, comme un écho), ce réglage devient un réglage de temps de retard (intervalle entre répétitions)

❖ Réglage du Chorus (Depth, Rate)

CHORUS DEPTH Ce bouton règle l'amplitude de l'effet Chorus (l'intensité de la modulation et la «grosseur» du son) Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre intensifie l'effet Chorus.

CHORUS RATE Ce bouton règle la vitesse de la modulation du Chorus Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la vitesse.

* Le niveau de Chorus ne peut pas être changé par les boutons Pour cela, vous devez être en mode d'édition de Patch (voir P.4-12).
  Vous devez conserver à l'esprit que si le niveau de Chorus est réglé à «0», vous n'entendrez pas d'effet. Si c'est le cas, c'est que l'effet est à zéro.

● Autres réglages de Reverb et Chorus

En plus des quatre boutons dont nous avons parlé pour l'édition de la Reverb et du Chorus, il y a plusieurs autres réglages d'effets que vous pouvez changer. Vous ferez tous ces réglages en mode d'édition (voir P.4-9).

● A quoi servent les effets

Les effets intégrés sont exclusivement destinés aux sons de synthé, aussi ne pouvez-vous pas les appliquer au signal de guitare venant du capteur GK-2.
Si vous désirez ajouter des effets au son direct de guitare, vous devez connecter un multi-effet spécifique à la guitare (tel que le GP-16 Roland, le ME-6 ou le ME-10 BOSS) à la prise GUITAR OUT de la face arrière. Voir P 2-5 pour savoir comment connecter de tels appareils.

❖ Sauvegarde des changements que vous avez faits

Tout changement apporté aux effets d'un Patch sera perdu dès que vous sélectionnerez un nouveau Patch. Pour cette raison, sauvegardez des Patches que vous désirez conserver (voir «Ecriture de Patch» (voir P 3-14)).

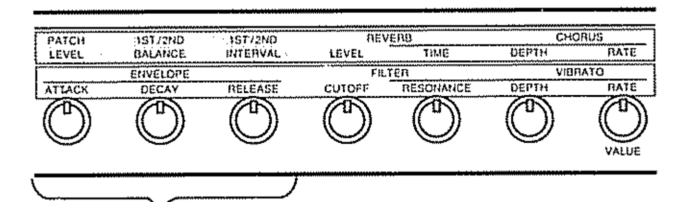
6. Editions diverses

Nous avons mentionné quelques actions à effectuer sans quitter le mode de jeu Il s'agit d'actions sur le niveau de Patch, la balance des Tones et l'intervalle entre les Tones Voici la procédure pour éditer ces paramètres.

❖ Avant de commencer l'édition...

① Réglez le bouton TARGET sur COMMON

Maintenant, les boutons pilotent les fonctions de la rangée supérieure Dès lors, nous expliquerons l'effet des trois boutons de gauche



Explications concernant
ces trois boutons

② Pressez le bouton STRING MODE [CHANGE] pour qu'à la fois le premier et le second Tone soient entendus. Tournez les boutons pour écouter quel effet ils ont (voir également «Réglages On et Off du premier et second Tone» (P 3-6)).

Aussi, de gauche à droite :

PATCH LEVEL

Ce bouton sert à régler le niveau du volume du synthétiseur pour le Patch actuellement sélectionné uniquement (par opposition au bouton VOLUME qui règle le volume de la totalité du GR-1) Cela signifie que lorsque vous changez de Patch, ce volume change également

Vous pouvez stocker un réglage fait avec ce bouton dans la mémoire du GR-1 en utilisant la procédure d'écriture de Patch (voir P 3-14). De cette façon, vous pouvez passer d'un Patch à l'autre et instantanément compenser des différences de volume, ou au contraire avoir deux Patches ayant le même son mais avec un niveau de volume d'accompagnement pour l'un et un niveau de solo pour l'autre

* Dans la plupart des cas, vous réglerez ce bouton sur une valeur aussi haute que possible pour obtenir le meilleur rapport signal-bruit

1ST/2ND BALANCE

Ce bouton règle la balance de volume entre le premier et le second Tone d'un Patch. Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre augmente le volume du premier Tone; tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le volume du second Tone

* Notez que si vous tournez le bouton à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les notes correspondant au second Tone disparaîtront complètement et vice versa.

1ST/2ND INTERVAL

Ce bouton règle la différence de hauteur entre le premier et le second Tone (par paliers d'un demi-ton) Toutefois, cela se fait par changement de la hauteur du second Tone uniquement, en laissant la hauteur du premier Tone de chaque corde inchangée Lorsque les hauteurs des premier et second Tones sont sur la même valeur, si vous tournez le bouton complètement dans le sens des aiguilles d'une montre, le second Tone se situe une octave au-dessus du premier Tone et à l'inverse, si vous tournez le bouton complètement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le second Tone se situe une octave en dessous du premier La position centrale vous donne la même hauteur pour les deux Tones

* Notez que ce que vous faites avec ce bouton change également le réglage nommé «Transposition du second Tone» en mode d'édition (voir P. 4-7).

❖ Sauvegarde des changements effectués

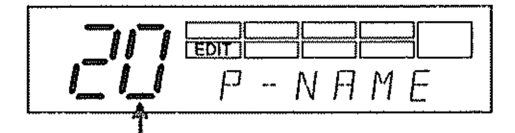
Tout changement apporté au Patch sera perdu dès que vous sélectionnerez un nouveau Patch. Pour cette raison, sauvegardez tout Patch que vous désirez conserver après édition (voir «Ecriture de Patch» (voir P 3-14))

7. Donner un nom à un Patch

Dans cette section, nous expliquerons comment faire des Patches simples en tournant simplement quelques-uns des boutons de la façade. Avant de stocker un nouveau Patch en mémoire, ce que nous expliquerons rapidement, nous devons lui donner un nom – une appellation qui facilitera le rappel et l'identification des Patches

① Pressez le bouton EDIT [PATCH].

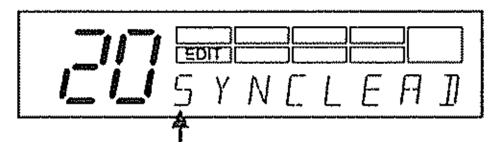
Vous verrez l'écran d'appellation ci-dessous



Le «0» clignotera

② A cet instant, pressez [ENTER/YES]

L'écran d'appellation de Patch est celui que nous voulons, aussi sélectionnons-le pour donner un nom au Patch actuellement affiché (dans cet exemple, c'est celui appelé «SYNCLEAD»).



Le premier caractère clignotera. Vous pouvez le changer avec les boutons [INC] et [DEC] (presser [INC] vous fera passer en revue T, U, V).

③ Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC].

Cela fera avancer dans l'alphabet le premier caractère («S»).

④ Lorsque vous avez obtenu le caractère voulu, pressez le bouton CURSOR [▶] pour passer au caractère suivant («Y»)

Maintenant, ce nouveau caractère («Y») commence à clignoter

⑤ Réglez les autres caractères avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]. Si vous désirez retourner à un certain caractère, pressez le bouton CURSOR [◀] pour revenir en arrière.

⑥ Lorsque vous avez fini de programmer le nouveau nom, pressez [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournez en mode de jeu

* Si vous désirez sauvegarder ce nom après l'édition, suivez la procédure d'écriture de Patch en page suivante

● Caractères que vous pouvez utiliser dans un nom de Patch

En plus des lettres de l'alphabet (majuscules uniquement), il y a 64 symboles que vous pouvez utiliser pour nommer les Patches (ils sont arrangés dans l'ordre ci-dessous).

Un nom de Patch peut contenir jusqu'à huit caractères. Cela signifie que vous pouvez appeler tous vos Patches de cuivre « CUIV» et vos Patches de cordes «—CORD» et conserver les quatre premiers caractères pour une description du Patch en particulier. Vous trouverez ce système pratique pour rapidement reconnaître quel type de Patch est sélectionné

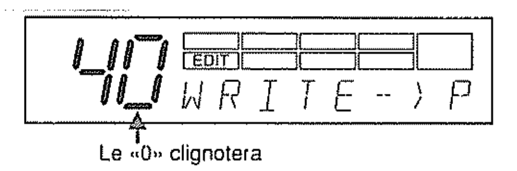
(espace)

8. Ecriture de Patch (Write)

Tous les changements que nous avons faits dans cette section peuvent être sauvegardés et stockés dans la mémoire du GR-1 à l'aide de la procédure d'écriture de Patch (Write). Le Patch édité peut alors être obtenu à tout instant à l'aide des pédales (comme tout autre Patch). Cette procédure sauvegarde toutes les données qui peuvent être stockées dans la mémoire en une fois, y compris toute nouvelle édition qui a pu être effectuée.

① Pressez EDIT [WRITE/COPY].

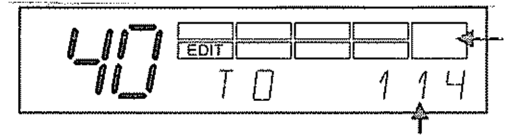
Vous verrez l'écran d'écriture de Patch s'afficher :



Le «0» clignotera

② Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez l'affichage suivant



Numéro du Patch de destination, (ici banque 11, pédale n°4)

Le nombre à trois chiffres suivant le mot «TO» est le numéro du Patch de destination.

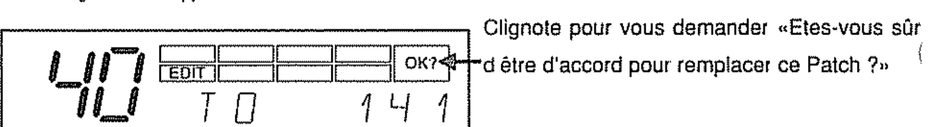
③ Sélectionnez le numéro du Patch de destination avec les boutons VALUE [DEC] et [INC].

Les données stockées dans le Patch de destination sont effacées et remplacées par les nouvelles (qui sont stockées à leur place). Quand vous sortez le GR-1 de sa boîte, seul le Patch 284 est «vide», aussi faisons-en notre destination. Ou bien, si vous avez une carte mémoire M-256E optionnelle, réglez la destination sur le Patch 311 ou plus

* Si vous remplacez accidentellement un Patch que vous désiriez conserver, il est possible de réinitialiser, c'est-à-dire de ramener tous les Patches à leurs réglages d'usine (voir P.2-9). Toutefois, il est impossible de ne réinitialiser qu'un seulPatch.

④ Lorsque vous avez sélectionné votre Patch de destination, pressez [ENTER/YES]

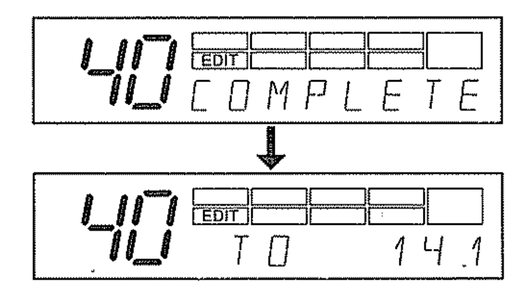
Le message «OK?» apparaîtra, vous demandant de confirmer votre choix de Patch de destination.



Clignote pour vous demander «Etes-vous sûr d'être d'accord pour remplacer ce Patch ?»

⑤ Si vous avez contrôlé et êtes d'accord, pressez alors [ENTER/YES].

Vous verrez le mot «COMPLETE» dans l'afficheur et vous retournerez à l'écran que vous voyez en étape 3.



⑥ Pressez [EXIT/NO] deux fois

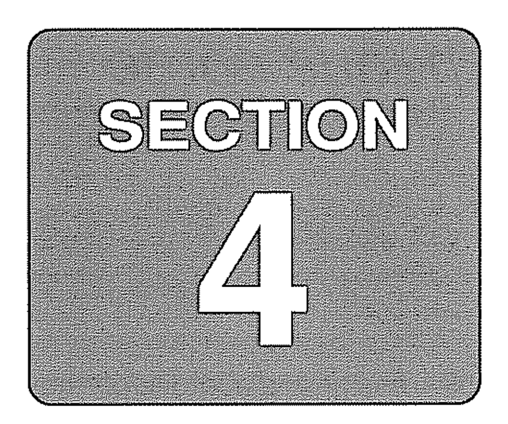
Cela annule l'écran d'écriture de Patch et ramène l'unité en mode de jeu.

● Si vous désirez sauvegarder un Patch dans son propre emplacement (même numéro de Patch)...

Pressez [WRITE/COPY], puis [ENTER/YES] trois fois, puis [EXIT/NO] deux fois

[Contrôle des acquis de la Section 3]

- Comprenez-vous la relation entre un Patch et un Tone ? (Voir P.3-2)
- Pouvez-vous faire une édition simple d'un Patch ? (Voir P.3-3, 3-8)
- Pouvez-vous faire des réglages simples de Reverb et Chorus ? (Voir P.3-9)
- Comprenez-vous comment il faut s'y prendre pour nommer un Patch ? (Voir P.3-13)
- Pouvez-vous sauvegarder des données de Patch avec la procédure d'écriture de Patch ? (Voir P.3-14).



Création de Patches plus élaborés

« *Essayons une édition plus sophistiquée de vos Patches* »

[Objectif]

Les fonctions d'édition de Patch que nous avons évoquées en section 3 ne sont qu'une partie de celles disponibles sur le GR-1. Par exemple, vous pouvez transposer la hauteur de chaque corde individuellement ou de sons séparément, ou bien changer de type de Reverb. Nous évoquerons cela et même des fonctions d'édition encore plus poussées.

1. Réglages du mode de corde (1st/2nd) pour chaque corde

Dans la section précédente, nous vous avons montré comment utiliser le bouton STRING MODE [CHANGE] pour passer en revue les réglages 1st+2nd, 1st uniquement, 2nd uniquement et Mute (coupure)

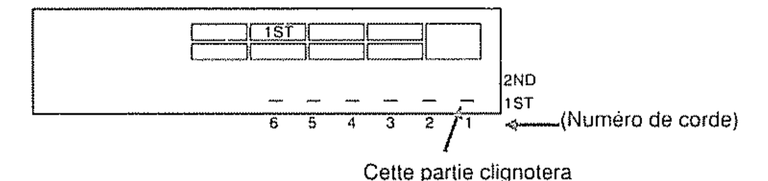
Presser ce bouton sélectionne ce qui s'appelle le mode String (mode corde) C'est le mode dédié aux réglages s'appliquant individuellement à chaque corde. Cela est très pratique car cela vous permet de créer une orchestration avec une seule guitare en assignant par exemple un son de basse à vos cordes graves et un son de piano aux cordes aiguës

Exemple : assigner d'abord le premier Tone aux cordes 1 à 4 et le second Tone aux cordes 5 à 6

① Depuis le mode de jeu (Play), pressez le bouton STRING MODE [CHANGE] pour fixer la sélection de Tone sur «1st» (cela change toutes les cordes).

② Maintenant, pressez le bouton STRING MODE [INDIVIDUAL].

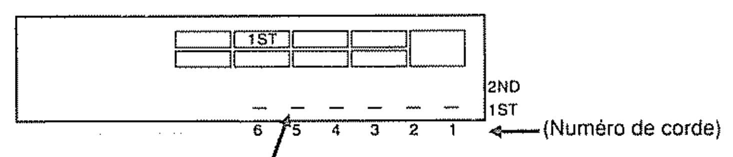
Vous verrez un écran de réglage individuel des cordes ressemblant à celui ci-dessous



Les numéros 1 à 6 imprimés au-dessous de l'affichage de caractères indiquent le numéro de corde. Le «_» situé immédiatement au-dessus de «1» clignotera pour indiquer que la première corde est actuellement sélectionnée.

③ Pressez le bouton CURSOR ◄ ou ►

Cela fait déplacer le «_» clignotant vers la gauche ou la droite Déplacez-le pour qu'il se situe au-dessus du numéro 5



L'affichage indique que vous êtes prêt à faire des changements ne s'appliquant qu'à la cinquième corde

④ Pressez le bouton STRING MODE [CHANGE].

Maintenant, observez l'emplacement clignotant (5ème corde) dans l'afficheur Il changera à chaque pression du bouton, selon l'ordre suivant :

: seul le 1er Tone sera entendu

: seul le 2nd Tone sera entendu

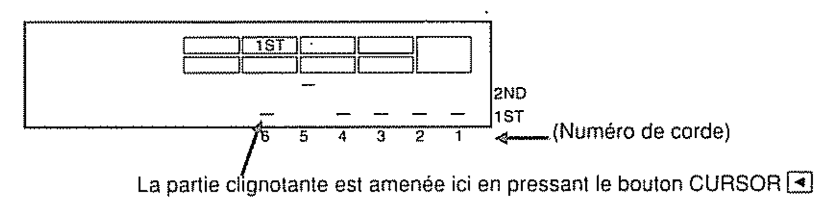
: les deux Tones seront muets

: les 1er et 2nd Tones seront tous les deux entendus

et ainsi de suite

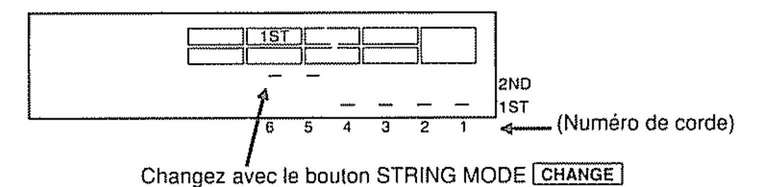
Réglez la cinquième corde sur «2nd Tone uniquement»

⑤ Pressez le bouton CURSOR [◄] à nouveau pour amener la position clignotante sur le numéro 6.



La partie clignotante est amenée ici en pressant le bouton CURSOR [◄]

⑥ Réglez la sixième corde pour choisir «2nd Tone uniquement» avec le bouton STRING MODE [CHANGE], comme vous l'avez fait en étape 4.



Changez avec le bouton STRING MODE [CHANGE]

Dorénavant, les quatre premières cordes sont associées au premier Tone et les cinquième et sixième cordes au second Tone.

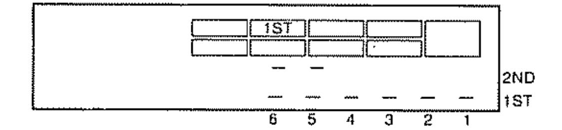
⑦ Pressez [EXIT/NO] (pour retourner en mode de jeu).

* Si vous désirez sauvegarder les changements que vous avez effectués dans le Patch, accomplissez une procédure d'écriture de Patch (voir P 3-14). Toutefois ...
* ... Faites-le vite. Si vous pressez STRING MODE [CHANGE] à nouveau depuis le mode de jeu, ou si vous sélectionnez un nouveau Patch avant d'avoir sauvegardé l'ancien à l'aide de la procédure d'écriture de Patch (Patch Write), tous les réglages individuels de corde seront perdus.

Utilisation du mode corde (String)

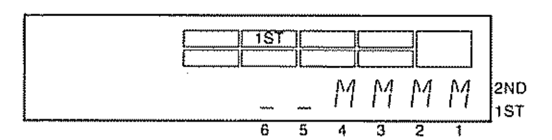
A l'aide de la même procédure de base, voici quelques exemples de réglages qui :

- Régleront les quatre cordes du haut sur le premier Tone uniquement, les cordes de basse sur un mélange des premier et deuxième Tones



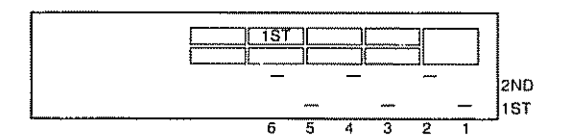
Première corde : 1st
Deuxième corde : 1st
Troisième corde : 1st
Quatrième corde : 1st
Cinquième corde : 1st+2nd
Sixième corde : 1st+2nd

- Couperont le son de synthé pour que vous n entendiez que le son de guitare pour les quatre premières cordes, et superposeront le son de synthé basse et le son direct de guitare sur les cinquième et sixième cordes



Première corde : MUTE
Deuxième corde : MUTE
Troisième corde : MUTE
Quatrième corde : MUTE
Cinquième corde : 1st
Sixième corde : 1st

- Feront jouer le 1er Tone sur la première, la troisième et la cinquième corde, le 2nd Tone sur la deuxième, quatrième et sixième corde



Première corde : 1st (L)
Deuxième corde : 2nd (R)
Troisième corde : 1st (L)
Quatrième corde : 2nd (R)
Cinquième corde : 1st (L)
Sixième corde : 2nd (R)

- Dans cet exemple : assignez le même Tone d'origine aux 1er et 2nd Tones, mais avec le panoramique réglé à fond à gauche pour le premier Tone et à fond à droite pour le deuxième Tone. Ainsi, lorsque vous jouerez un arpège ou autre motif vous faisant passer d'une corde à l'autre, alors que vous utilisez un système stéréo, les notes passeront d'un haut-parleur à l'autre

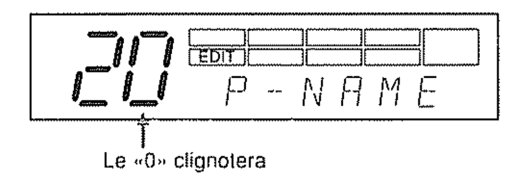
2. Transposition des notes de synthé (Shift)

Il est parfois pratique de transposer les notes de synthé Par exemple, que diriez-vous de transposer le synthé basse d'une octave vers le bas ? Ou encore d'ajouter une partie de synthé à la quinte par rapport à la partie guitare ?

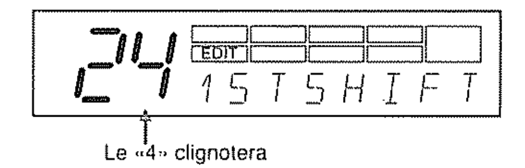
Sur le GR-1, la transposition peut être faite indépendamment pour chaque Tone et chaque corde peut être transposée d'une valeur différente Ces fonctions de transposition sont toujours représentées dans l'afficheur par le mot «Shift»

Comment : transposer le 1er Tone

① Pressez EDIT PATCH

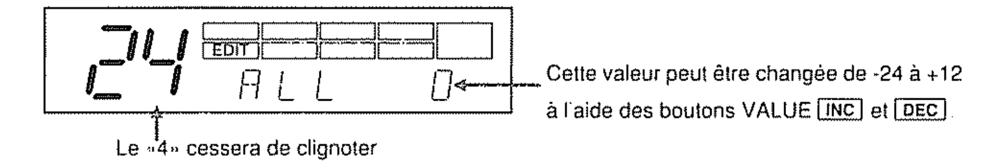


② Pressez le bouton PARAMETER NEXT 4 fois et vous verrez l'écran suivant



③ Pressez ENTER/YES

C'est l'écran désiré pour transposer le 1er Tone. aussi pressez ENTER



- Si vous désirez maintenant régler individuellement chaque corde, passez à l'étape 6

④ Pressez le bouton VALUE INC ou DEC pour augmenter ou diminuer la valeur de transposition

Vous pouvez changer la hauteur dans l'afficheur dans une plage de -24 à +12 (demi-tons). Cela signifie que vous pouvez changer la hauteur de +1/-2 octaves

⑤ Une fois que vous avez obtenu la hauteur voulue, pressez EXIT/NO deux fois

Cela permet de quitter le mode d'édition et de retourner en mode de jeu

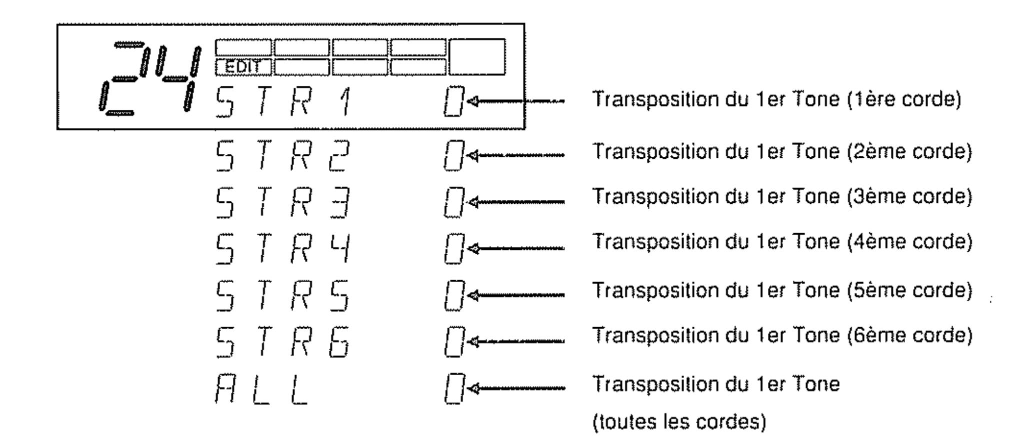
- N'oubliez pas de sauvegarder les nouveaux réglages par procédure d'écriture de Patch (Write, voir P 3-14).

Comment : régler une hauteur différente pour chaque corde

Après avoir terminé l'étape 3 ci-dessus, poursuivez la procédure ci-dessous

⑥ Pressez PARAMETER [NEXT] pour sélectionner la corde pour laquelle vous désirez faire des réglages.

L'écran de transposition s'affichera comme ci-dessous :



- Si vous devez revenir en arrière, utilisez le bouton PARAMETER [PREVIOUS]

⑦ Après avoir sélectionné une corde, pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour régler la transposition voulue

Dans cet affichage, vous pouvez fixer la transposition dans une plage de -24 à +12 (demi-tons) Cela signifie que vous pouvez changer la hauteur de +1/-2 octaves

Répétez les étapes ⑥ et ⑦ jusqu'à ce que vous ayez réglé la transposition voulue pour toutes les cordes.

⑧ Lorsque vous avez terminé, pressez [EXIT/NO].

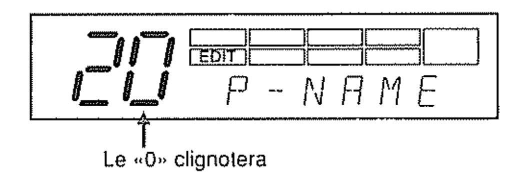
Cela vous ramène en mode de jeu

- N'oubliez pas de sauvegarder les nouveaux réglages par procédure d'écriture de Patch (Write, P.3-14)
- Si chaque corde à un réglage différent, l'affichage «ALL» donnera uniquement le réglage de la première corde.

Comment : transposer le 2nd Tone

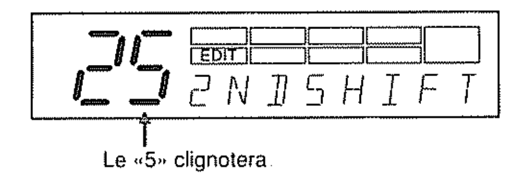
Cette procédure est identique à celle employée pour le 1er Tone, excepté pour la première partie

① Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

② Cette fois, vous devez presser cinq fois le bouton PARAMETER [NEXT] pour sélectionner l'écran suivant



Le «5» clignotera.

③ A partir de là, faites ce que vous aviez fait en étape 3 pour le 1er Tone (voir P 4-5).

* Cela s'applique pour le 2nd Tone également : n'oubliez pas de sauvegarder vos réglages ! Voir l'écriture de Patch (P.3-14).
* Vous pouvez changer la valeur de transposition du 2nd Tone dans l'affichage, dans une plage de -36 à +24. Cela signifie, puisque ce sont des unités d'un demi-ton, que vous pouvez transposer de trois octaves vers le bas ou de deux octaves vers le haut.

● Utilisation de la transposition individuelle par corde

Voici quelques exemples pratiques d'effets à obtenir à l'aide de la transposition individuelle par corde

Exemple 1) Sensation de type clavier joué à deux mains

Descendez la cinquième et la sixième corde d'une octave comme ci-dessous Cela vous permettra de jouer de ces deux cordes dans la même tessiture que la main gauche au piano, alors que les quatre premières cordes joueront les parties d'accords dans la plage de la main droite

Réglez également la fonction chromatique sur On (voir p 4-18) pour éviter les décrochements de hauteur (tirer sur les cordes n'aura pas d'effet sur la hauteur) Cela vous aidera à retrouver plus facilement une «sensation» de clavier

	6ème	5ème	4ème	3ème	2ème	1ère
1er Tone	-12	-12	0	0	0	0
2nd Tone	*	*	*	*	*	*

Exemple 2) Changement du mode d'accord de la guitare par simple pression d'une pédale

Un exemple d'accord spécial pour la guitare est "l'accord ouvert" ou "open tuning" Créez un Patch avec un son de synthé style guitare et la transposition réglée comme ci-dessous Ensuite, pendant que vous jouez d'un Patch employant l'accord normal, appelez simplement ce Patch pour obtenir l'effet d'un jeu en "open tuning" – comme si vous aviez désaccordé votre guitare en pressant une pédale ! Pour cela, toutefois, assurez-vous que le GK-2 est réglé sur "SYNTH" Ainsi, vous n'entendrez pas le son de guitare direct en même temps

Open tuning en sol

	6ème	5ème	4ème	3ème	2ème	1ère
1er Tone	-2	-2	0	0	0	-2
2nd Tone	*	*	*	*	*	*
	(ré)	(sol)	(ré)	(sol)	(si)	(ré)

* Ou bien, vous pouvez juste couper le son de la sixième corde en mode String

Open tuning en ré

	6ème	5ème	4ème	3ème	2ème	1ère
1er Tone	-2	0	0	-1	-2	-2
2nd Tone	*	*	*	*	*	*
	(ré)	(la)	(ré)	(fa#)	(la)	(ré)

Exemple 3) Accord de type 12 cordes

Avec un Patch comme celui-ci, vous pouvez transformer le son d'une guitare 6 cordes traditionnelle en son de guitare 12 cordes Selon le Patch choisi, vous pouvez obtenir un son de type sitar électrique 12 cordes ou encore faire un Patch "sauvage" qui vous sera personnel et ne sonnera comme aucun instrument au monde ! Les deux Tones seront désaccordés légèrement pour le meilleur résultat (Section 4, "4. Plus de détails sur l'édition des réglages de 1er/2nd Tone" : P.4-15).

	6ème	5ème	4ème	3ème	2ème	1ère
1er Tone	0	0	0	0	0	0
2nd Tone	12	12	12	12	0	0

3. Edition détaillée de Reverb/Chorus

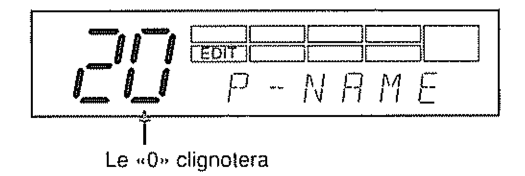
En Section 3, nous vous avons montré comment apporter des changements simples à la Reverb et au Chorus à l'aide des boutons de la façade et des boutons [REVERB/CHORUS] Maintenant, retournons à ce sujet et voyons quelques détails complémentaires

D'abord, nous en dirons un peu plus sur la procédure

Comment : Faire les réglages de l'effet Reverb

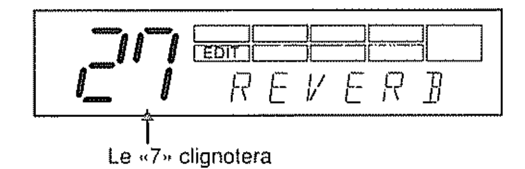
C'est une méthode générale de réglage pour les différents paramètres de Reverb (réglages qui définissent les éléments de base du son).

① Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

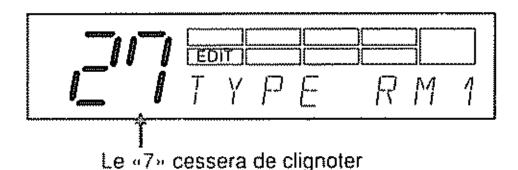
② Pressez le bouton PARAMETER [PREVIOUS] deux fois



Le «7» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

C'est l'écran qui sert à faire les réglages de Reverb



Le «7» cessera de clignoter

④ Maintenant, en pressant PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS], vous pouvez passer d'un paramètre de Reverb à l'autre pour choisir celui que vous désirez régler.

⑤ Les réglages eux-mêmes sont faits en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ autant de fois que nécessaire pour faire tous les réglages voulus.

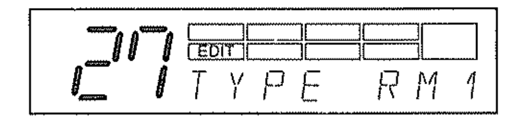
⑦ Quand vous avez fini, pressez [EXIT/NO] autant de fois que nécessaire pour retourner au mode de jeu.

- Et comme toujours, vous devrez sauvegarder tous changements effectués en écrivant le Patch en mémoire (voir P 3-14).

❖ Les Paramètres

REVERB

Il y a huit types de Reverb différents parmi lesquels choisir. Pressez VALUE [INC] et [DEC] pour faire défiler les choix possibles jusqu'à obtention de celui voulu.



RM 1 à 3 (ROOM) : Trois Reverbs différentes simulant la réverbération acoustique de petites pièces.

HL 1 et 2 (HALL): Deux Reverbs différentes simulant la réverbération acoustique de grandes salles de concert.

PLT (PLATE) : Un effet de Reverb qui simule les réverbérations à plaque métallique utilisées en enregistrement analogique. Comme vous pouvez l'imaginer, cette réverbération a une tonalité métallique.

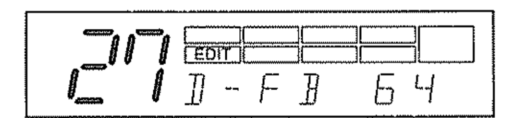
DLY (DELAY) : Un effet de retard classique, comme les échos que vous pouvez rencontrer dans les montagnes.

P-D (PANNING DELAY) : Un effet de retard avec répétition du son alternant entre droite et gauche (nécessite une sortie stéréo pour obtenir l'effet).

DELAY FEEDBACK

(réinjection dans le delay)

Cela règle le nombre de répétitions du son avec retard. Vous pouvez régler cette valeur dans une plage de 0 à 127, qui correspond à 0 ou 127 répétitions.

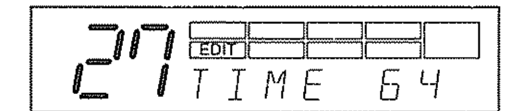


- Ce réglage ne sera efficace que si le type de Reverb est réglé sur l'un des deux types de delay (DLY ou P-D).

REVERB TIME

(durée de Reverb)

Cela règle la durée de la réverbération. Cette valeur peut être réglée dans une plage de 0 à 127, les valeurs plus élevées correspondant à des durées de réverbération plus grandes.



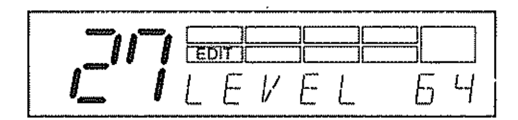
- Quand le type de Reverb est fixé sur un des types de retard (DLY ou P-D), ce réglage sert à déterminer le temps de retard - l'intervalle qui sépare les répétitions.
- Ce réglage peut également être directement changé depuis le mode de jeu en tournant le bouton REVERB TIME de la façade.

REVERB LEVEL

(niveau)

Cela règle le niveau du son réverbéré.

Des valeurs peuvent être fixées dans une plage de 0 à 127, 127 représentant le volume de réverbération maximal



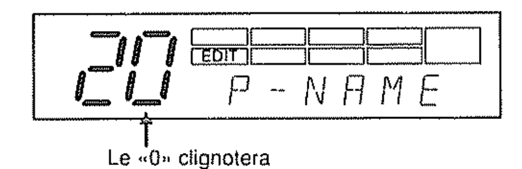
* Ce réglage peut également être directement changé depuis le mode de jeu en tournant le bouton REVERB LEVEL de la façade.

Qu'est-ce que la Reverb ?

La Reverb prend le son plat et sec d'un signal électronique pur et le mélange avec des signaux retardés pour simuler le son obtenu par de multiples réflexions sur les murs d'un espace acoustique (comme une salle de concert ou une pièce). Cela donne de l'ampleur que l'auditeur associe avec de la musique jouée en direct

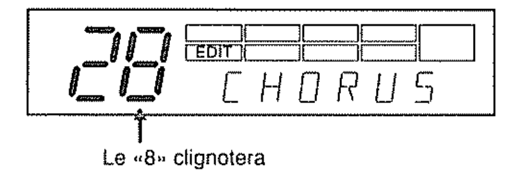
Comment : Faire les réglages de l'effet Chorus

① Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

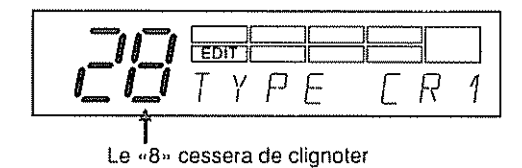
② Pressez le bouton PARAMETER [PREVIOUS] une fois



Le «8» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

C'est l'écran sur lequel nous désirons travailler



Le «8» cessera de clignoter

④ Maintenant, en pressant PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS], vous pouvez faire défiler les différents paramètres de Chorus que vous désirez régler.

⑤ Les réglages eux-mêmes sont faits en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ aussi souvent que nécessaire pour faire tous les réglages voulus.

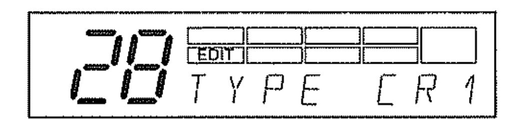
⑦ Quand vous avez terminé, pressez [EXIT/NO] le nombre de fois nécessaire pour retourner au mode de jeu

* Et comme toujours, vous devez sauvegarder tous changements effectués à l'aide de l'écriture de patch (voir P 3-14).

❖ Les Paramètres

TYPE

Il y a huit types de Chorus différents parmi lesquels choisir. Pressez VALUE [INC] et [DEC] pour faire défiler les choix jusqu'à l'obtention de celui voulu

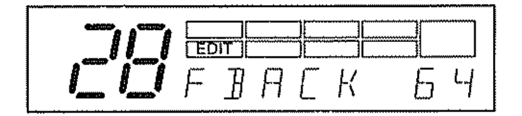


CR1 à 4 (CHORUS) :	Quatre effets Chorus différents qui donnent une modulation au son; cet effet est comparable à un ensemble de plusieurs personnes jouant la même partie simultanément
FB (FEEDBACK CHORUS) :	Un effet situé entre le Flanger et le Chorus
FLN (FLANGER) :	Similaire à l'effet Chorus, mais plus accentué et plus intense dans ses modulations
SD1 et 2 (SHORT DELAY) :	Comme une Reverb de type delay avec un intervalle très court entre les répétitions SD2 a un temps de retard légèrement plus grand que SD1.

FEEDBACK

(réinjection dans le Chorus)

L'effet caractéristique de Chorus/Flanger peut être intensifié (ou adouci) en appliquant ce qui est appelé une «réinjection» dans l'effet lui-même. Cela peut être réglé entre 0 et 127, 127 étant le volume de réinjection maximal

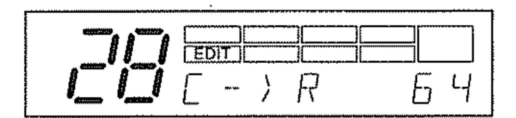


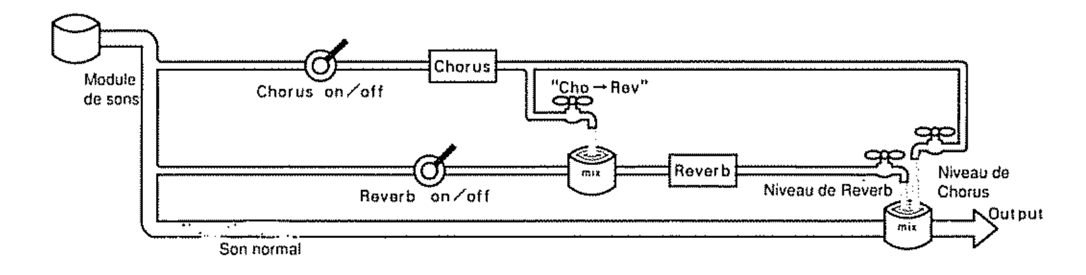
- Cela agit comme le réglage feedback du delay (nombre de répétitions du retard) quand le type de Chorus est réglé sur un des retards courts (SD1 ou SD 2) Il n'y a donc pas d'effet si vous avez sélectionné un type de Chorus CR1 à 4.

CHORUS → REVERB

(Niveau d'envoi du Chorus à la Reverb)

Vous pouvez chaîner Chorus et Reverb, en envoyant ainsi la sortie de l'effet Chorus dans l'entrée de la Reverb. C'est comme si vous connectiez physiquement l'unité de Reverb et l'unité de Chorus, et ce réglage commande le niveau de l'effet Chorus dans la chaîne. Les valeurs vont de 0 à 127, 127 étant le volume maximal.





LEVEL

Cela règle le niveau de l'effet Chorus.

La plage est de 0 à 127, 127 étant l'effet maximal, et 0 correspondant à une absence d'effet Chorus



DEPTH

(Amplitude)

Cela règle l'amplitude de la modulation par le Chorus

Les valeurs vont de 0 à 127, 127 étant la modulation maximale.



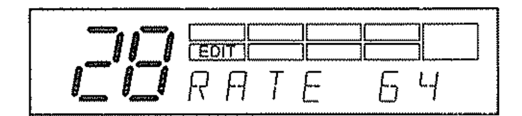
* Ce réglage peut également être changé depuis le mode de jeu en tournant le bouton CHORUS DEPTH de la façade.

RATE

(Vitesse du Chorus)

Cela règle la vitesse de la modulation du Chorus

Les valeurs vont de 0 à 127, 0 étant une ondulation très lente et 127 une oscillation très rapide



* Ce réglage peut également être directement changé depuis le mode de jeu en tournant le bouton CHORUS RATE de la façade.

● Qu'est-ce qu'un Chorus/Flanger ?

Le Chorus est un effet qui mélange un signal légèrement retardé - légèrement désaccordé - par rapport au son d'origine. Cela crée un son donnant une sensation d'espace, comme celui obtenu par plusieurs instruments jouant simultanément. Un Flanger est globalement la même chose mais avec le signal retardé répété plusieurs fois (c'est-à-dire que le volume de réinjection est augmenté), ce qui donne au Flanger sa sonorité de modulation «wow-wow» caractéristique

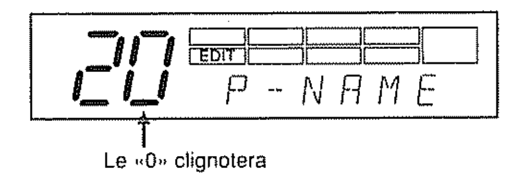
Lorsque vous considérez cela, vous constatez que Chorus et Flanger sont très proches, bien que chacun ait sa propre couleur : le Chorus est souhaitable pour donner une sensation d'espace, grossir le son et adoucir les attaques; le Flanger est adapté au cas où seule une modulation bien présente fera l'affaire

4. Plus de détails sur l'édition des réglages de 1er/2nd Tone

Nous avons parlé de l'utilisation des boutons de la façade pour éditer le 1er et le 2nd Tone en Section 3, «Edition de Patch à l'aide des boutons» Maintenant, reprenons ce sujet et ajoutons quelques détails sur la façon d'accomplir les mêmes tâches en mode d'édition de Patch.

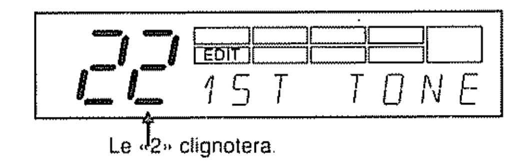
Comment : Faire les réglages du 1er Tone

① Pressez EDIT [PATCH].



Le «0» clignotera

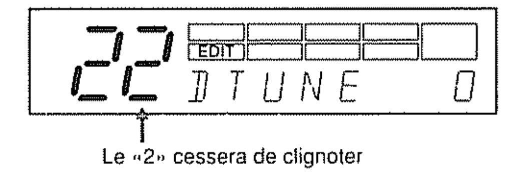
② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] deux fois



Le «2» clignotera.

③ Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez l'écran suivant indiquant que vous êtes prêt à faire des réglages pour le 1er Tone



Le «2» cessera de clignoter

④ Maintenant, en pressant PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS], vous pouvez sélectionner le paramètre que vous désirez régler pour le 1er Tone.

⑤ Les réglages eux-mêmes sont faits en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ tant que nécessaire pour faire tous les réglages voulus

⑦ Une fois terminé, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

- Et comme toujours, vous devez sauvegarder tous changements que vous avez effectués à l'aide de la procédure d'écriture (voir P 3-14).

Comment : Faire les réglages du 2nd Tone

Globalement, cette procédure est identique à celle pour le 1er Tone, excepté qu'à l'étape 2 vous avez à presser le bouton PARAMETER [NEXT] trois fois pour obtenir l'écran qui indique *«23 2ND TONE»*. A partir de là, suivez la même procédure jusqu'à l'étape ⑦ : vous aurez alors à pousser deux fois le bouton [EXIT/NO] pour retrouver le mode de jeu.

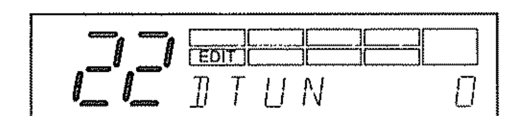
- Le même conseil s'applique au 2nd Tone : n'oubliez pas de sauvegarder vos réglages ! Voir l'écriture de Patch (voir P 3-14).

❖ Les paramètres

DETUNE

(Désaccord)

Le désaccord permet de faire des réglages d'accord fin pour le 1er et le 2nd Tone. Ces décalages d'accord sont basés sur la valeur fixée comme accord général (Master Tune, voir Section 2, P.2-6). Les valeurs de réglage vont de -50 à +50 (centièmes), ce qui correspond à un décalage de hauteur maximal de ± 1/4 de ton

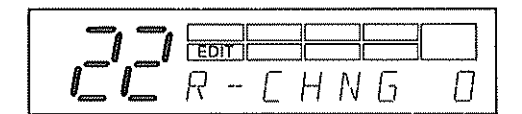


- Si vous désaccordez le 1er ou le 2nd Tone, c'est-à-dire si vous changez l'accord de l'un de ces deux Tones légèrement, vous pouvez obtenir un effet unique qui donnera de l'ampleur à votre son en étant différent de l'effet Chorus

RATE CHANGE

(Changement de vitesse du vibrato)

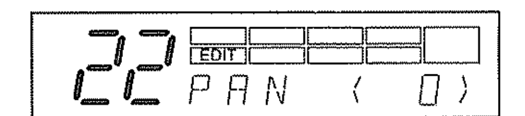
Ce réglage donne à chaque corde une vitesse de vibrato légèrement différente pour tous les Tones. L'idée est que (par exemple) lorsque vous jouez une Partie d'accompagnement avec un Patch de cordes, ce Patch doit plus ressembler à un réel ensemble de cordes, dans lequel un vibrato légèrement différent est obtenu par chaque instrumentiste. Les valeurs de réglages vont de -7 à +7. La valeur 0 indique que toutes les cordes ont la même vitesse de vibrato. Plus vous vous approchez de +7, plus la vitesse du vibrato augmente quand vous allez des cordes graves aux cordes aiguës. Vers -7, le Vibrato ralentit.



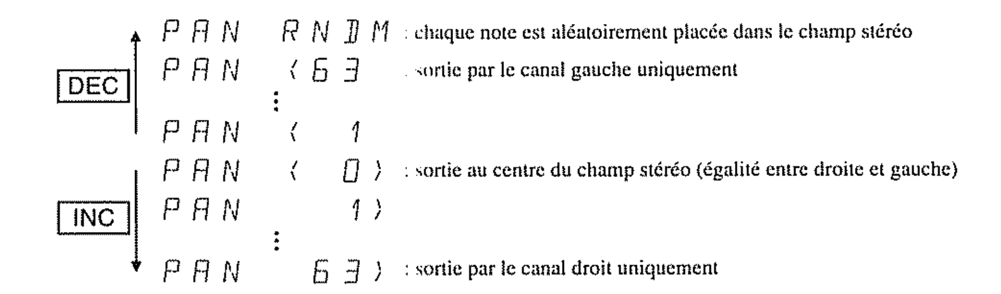
PAN

(Panoramique)

Si vous écoutez le son au travers d'enceintes stéréo, vous pouvez assigner le 1er et le 2nd Tone à des positions différentes dans le champ stéréo



Presser les boutons VALUE [INC] et [DEC] fait défiler les possibilités dans l'afficheur comme suit :

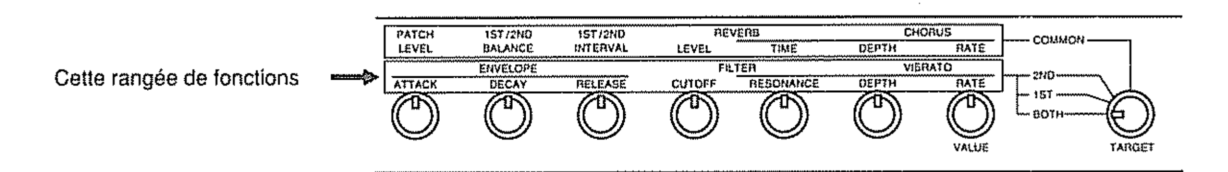


- Il est souvent efficace de placer le 1er et le 2nd Tone respectivement à l'opposé (droite ou gauche) ou de laisser un des Tones au centre et l'autre pouvant alors varier de façon aléatoire (RNDM).

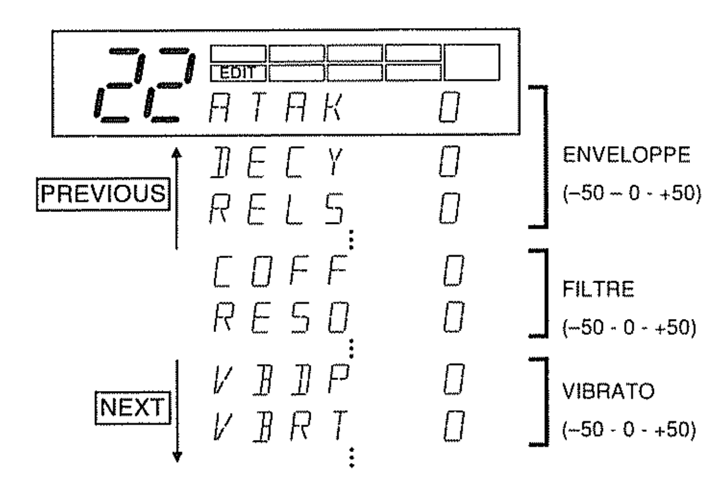
ENVELOPPE, FILTRE et VIBRATO

Si vous continuez à presser le bouton PARAMETER [NEXT], vous obtiendrez les écrans d'ENVELOPPE, FILTRE et VIBRATO. Nous en avons déjà parlé en Section 3, où nous avons vu comment les utiliser depuis le mode de jeu (les écrans de paramètres sont classés dans le même ordre (de gauche à droite) que les sept boutons de la façade)

Cette rangée de fonctions



Le grand avantage de ce travail depuis le mode d'édition est que vous pouvez changer les valeurs de façon plus précise en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC] plutôt qu'en tournant un bouton.
Les valeurs varient dans une plage de -50 à +50



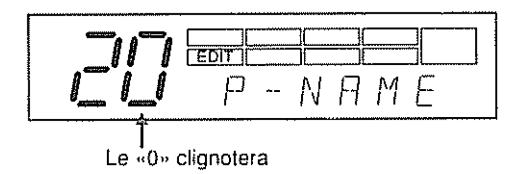
(Vous amène à l'écran d'initialisation de Tone : voir P.3-8)

5. Edition des autres réglages de Patch (P-Common)

Ici, nous avons regroupé des fonctions diverses du mode d'édition de Patch sous l'entête «21 P-COMMON» (paramètres communs au Patch) Ces fonctions comprennent le réglage On/Off du mode chromatique, et la sensibilité à l'attaque, qui vous permettent de changer la façon dont le son est produit en fonction de votre style de jeu.

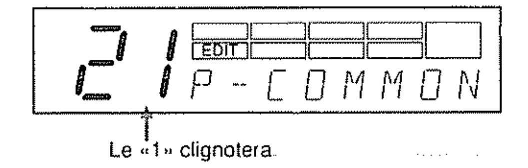
Comment : Faire les réglages communs de Patch

① Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

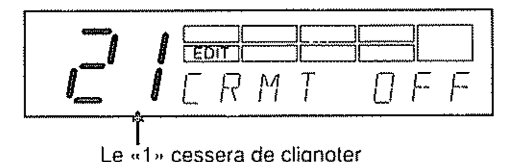
② Pressez PARAMETER [NEXT] une fois



Le «1» clignotera.

③ Cela étant, pressez [ENTER/YES]

Vous verrez l'écran suivant, signifiant que vous êtes prêt à faire les changements des paramètres communs au Patch



Le «1» cessera de clignoter

④ Maintenant, en pressant PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS], vous pouvez sélectionner le paramètre que vous désirez régler

⑤ Les réglages eux-mêmes sont faits en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ aussi souvent que nécessaire pour faire tous les réglages voulus

⑦ Une fois terminé, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

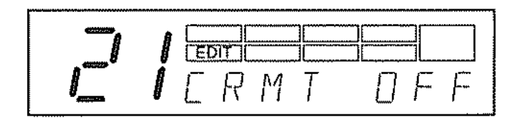
* Au risque de passer pour un disque rayé : sauvegardez vos changements ! Voir l'écriture de Patch (P 3-14).

❖ Les paramètres

CRMT ON/OFF

(Mode chromatique)

Avec ce mode sur On, une variation douce et progressive de hauteur (telle que celle obtenue sur une guitare en tirant sur les cordes) sera transformée par le synthétiseur en sauts brutaux par intervalles d'un demi-ton. Vous utiliserez ce mode pour imiter les sons de piano et d'orgue ou d'autres instruments chromatiques qui ne peuvent produire des variations de hauteur inférieures à un demi-ton.

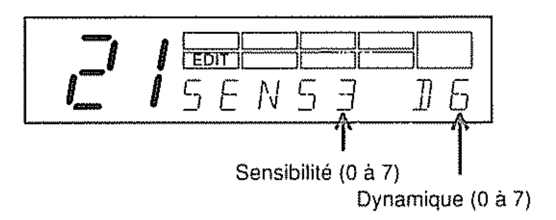


Réglez ce mode On et Off en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC].

SENS D

(Sensibilité et dynamique d'attaque)

Réglez la sensibilité d'attaque et la réponse dynamique du son pour qu'elle reflète la force (ou la douceur) de votre jeu.



Vous pouvez dans cet écran à la fois régler la sensibilité d'attaque («SENS») et la dynamique («D»). Le réglage actuellement sélectionné clignote à l'écran et vous pouvez passer de l'un à l'autre avec les boutons CURSOR [◄] [►].

Avec «SENS», vous pouvez pour chaque Patch affiner la réponse ou «sensibilité» du GR-1 pour correspondre à votre attaque de médiator. «3» est une valeur raisonnable pour la plupart des cas.
Toutefois, pour jouer directement avec les doigts, ce qui correspond à une attaque plus douce, vous pouvez monter un peu cette valeur avec VALUE [INC]. En fait, cela correspond à rapprocher le micro de la corde, pour que vous puissiez être sûr que le synthétiseur captera toutes les nuances même si vous jouez doucement.

- Si vous choisissez une valeur trop élevée, vous risquez de constater que des répétitions rapides de la même note sur la même corde ne sont pas correctement suivies par le synthétiseur.

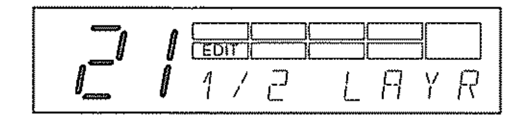
Avec «D», vous pouvez régler la réponse dynamique du son pour qu'il reflète votre force de jeu. Cela peut se régler dans une plage de 0 à 7 avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]. Un réglage de «7» vous donne la plage de dynamique maximale en réponse aux différences attaques, et «0» signifie que quelle que soit votre force de jeu, vous obtiendrez toujours le niveau maximal.

1/2 LAYR

(Combinaison (premier/second Tone)

Si à la fois le premier et le second Tone sont assignés à certaines cordes en section 3, «Réglage On et Off des premier et second Tones», nous pouvons déterminer la façon dont les Tones sont produits.

Si les deux Tones sont assignés à une corde, ordinairement, ils sont superposés et produits simultanément. Mais, en fonction de l'intensité d'attaque de la corde, le Tone entendu peut varier, pour que seule une attaque forte déclenche les deux Tones à la fois.



Utilisez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour alterner entre les options suivantes :

1/2 LAYR (Layer) : Quand deux Tones sont assignés à une corde, ils sont superposés et joués simultanément

1/2 V-SW (Velocity Switch) : Lorsque deux Tones sont assignés à une corde, si vous jouez de cette corde doucement, vous n'entendrez que le premier Tone, et vous n'entendrez que le second Tone si vous jouez fort sur cette corde. La limite entre jeu faible et jeu fort, limite à laquelle les Tones changent, est déterminée par le seuil de dynamique (Velocity Threshold), que nous évoquerons dans un instant (voir ci-dessous).

1/2 V-MX (Velocity Mix) : Lorsque deux Tones sont assignés à une corde, le premier Tone est toujours entendu. Vous n'entendrez pas le second Tone si vous jouez doucement, mais uniquement si vous jouez plus fort, auquel cas le second Tone viendra s'ajouter et les deux Tones seront entendus. Le point d'apparition du second Tone est déterminé par le seuil de dynamique que nous verrons juste ensuite

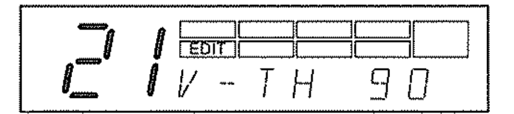
● Qu'est-ce que la dynamique ?

Dans le monde du MIDI et des instruments électroniques, la dynamique sert généralement à indiquer votre force de jeu

V-Th

(Velocity Threshold)

Selon votre force de jeu, ce paramètre règle le point auquel changera le Tone déclenché en mode V-SW, ou le point auquel s'ajoute le second Tone en mode V-MX



Les valeurs vont de 0 à 127, les valeurs plus élevées correspondant à des attaques plus fortes. C'est sans aucun doute un paramètre avec lequel vous devrez composer pour obtenir les meilleures valeurs en fonction de votre style de jeu.

- Ce réglage n'a pas d'effet si vous avez sélectionné LAYR dans l'écran de combinaison du premier et second Tone

● Si vous désirez inverser premier et second Tone

Avec les modes Velocity Switch et Velocity Mix, vous n'entendrez que le premier Tone si vous jouez doucement. Si vous devez au contraire n'entendre que le second Tone, utilisez la fonction d'échange de ces deux Tones pour inverser leur déclenchement en fonction de la dynamique (voir P.4-24)

FAT (Réglage initial)

Nous vous avons déjà parlé de la pédale FAT en section 1, «Utilisation des pédales pour des effets d'interprétation» : nous avons vu comment le fait de presser la pédale ajoute une note située à l'octave inférieure pour rendre le son disons. «plus gros» Habituellement (c'est-à-dire quand ce paramètre est sur OFF). l'effet FAT n'est pas en service lorsque vous accédez à un Patch et ne le devient que lorsque vous pressez la pédale

Si vous réglez ce paramètre sur ON, toutefois, FAT sera toujours activé lorsque vous passerez à un Patch



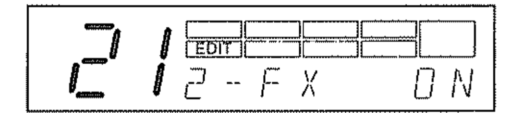
Pressez les boutons VALUE [UP] et [DEC] pour régler ce paramètre ON ou OFF.

* L'effet FAT est une méthode efficace pour faire ressortir des notes mélodiques et des lignes de solo, mais... n'oubliez pas que cela consomme également deux fois plus de voix du synthé. Si vous êtes déjà près de l'utilisation du nombre maximal de voix, vous pouvez vous trouver en situation d'interruption de note pour laisser la place aux nouvelles notes demandées

2 - FX

(Effet du second Tone ON/OFF)

Ce paramètre détermine si Reverb et Chorus s'appliquent au second Tone Considérons que vous avez le premier Tone (un son de cordes) assigné aux cordes aiguës uniquement, et le second Tone (un son de basse synthé) assigné à la cinquième et à la sixième corde uniquement. Dès lors, si vous désirez n'appliquer de la Reverb et du Chorus qu'aux sons de cordes, réglez ce paramètre sur OFF. Aucun effet ne s'appliquera au second Tone (la basse synthé)

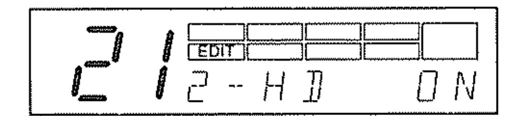


Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour sélectionner ON (les effets s'appliqueront au second Tone) ou OFF (aucun effet ne s'appliquera au second Tone).

* Notez que cela désactive les effets pour le second Tone quels que soient les autres réglages d'effets que vous pouvez avoir effectués Pour éviter une confusion ultérieure, il est préférable de laisser ce paramètre sur ON dans vos patches habituels

2-HD (maintien du 2nd Tone ON/OFF)

Ce paramètre détermine si le maintien (Hold) fonctionnera sur le 2nd Tone. Par exemple, vous pouvez régler ce paramètre sur OFF, puis jouer une note d'harmonie avec le 1er Tone et la maintenir. Comme la fonction Hold n'a pas d'effet sur le 2nd Tone, vous pouvez vous servir de ce dernier pour jouer une mélodie par dessus la note d'harmonie maintenue.



Pressez VALUE [INC] et [DEC] pour sélectionner ON et OFF.

- Cela désactive la fonction Hold pour le 2nd Tone de ce Patch. Il est préférable de préserver ce réglage pour les occasions particulières, pas pour les Patches d'usage général, aussi devrez-vous habituellement laisser ce paramètre sur ON.

● Si vous désirez échanger le 1er et le 2nd Tone

Vous noterez que si vous désirez n'appliquer l'effet Chorus/Reverb ou la fonction Hold que sur un seul Tone, c'est le 1er Tone qui sera concerné alors que le 2nd Tone sera toujours celui que vous pourrez désactiver.

Si vous désirez au contraire agir sur le 2nd Tone, utilisez la fonction «Swap» pour inverser le 1er et le 2nd Tone (Voir P.4-24).

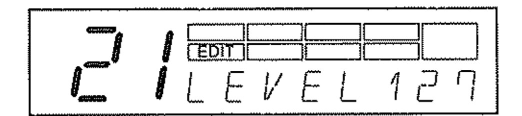
● Remarque !

Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe pour enregistrer la Partie guitare (Section 6, «3. Configuration avec un séquenceur MIDI externe», P 6-18), la fonction Hold s'appliquera à tous les Tones durant la reproduction, même si vous avez préalablement réglé le maintien du 2nd Tone sur OFF.

LEVEL

(niveau de Patch)

Ce paramètre règle le niveau du volume pour le son de synthé de ce Patch. Ce réglage fait exactement la même chose que le bouton PATCH LEVEL dont nous avons parlé en Section 3. L'avantage d'accomplir ce réglage depuis le mode d'édition est que vous pouvez changer plus précisément les valeurs en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC] plutôt qu'en tournant un bouton. Vous pouvez stocker ce réglage dans la mémoire du GR-1 à l'aide de l'écriture de Patch (Patch Write, voir P 3-14). De cette façon, vous pouvez passer d'un Patch à l'autre et obtenir une compensation instantanée des différences de volume, ou bien au contraire avoir deux Patches ayant le même son mais un avec un niveau de volume correspondant à l'accompagnement et l'autre avec un niveau pour un solo.



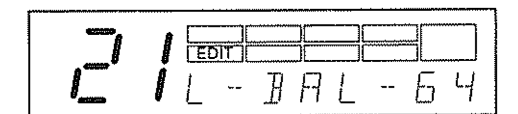
Vous pouvez régler le volume entre 0 (pas de son) et 127 (maximum).

- Pour la plupart des utilisations, vous devrez laisser le niveau aussi élevé que possible pour obtenir le meilleur rapport signal-bruit.

L-BAL (Balance de niveau 1er/2nd Tone)

Cela règle la balance entre le 1er et le 2nd Tone

Une fois encore, ce paramètre est comparable à ce que nous avons fait avec le bouton 1ST/2ND BALANCE en Section 3, excepté que nous pouvons faire défiler plus précisément les valeurs avec les boutons INC et DEC qu'avec les boutons rotatifs.



Les valeurs vont de -64 à +63. A 0, le 1er et le 2nd Tones sont exactement au même niveau (même volume). Plus vous allez vers +63 et plus le 2nd Tone est présent, alors que vers -64, c'est le 1er Tone qui est le plus fort

* En fait, avec un réglage de +63, vous n'entendez que le 2nd Tone, et avec -64, uniquement le 1er Tone.

6. Fonctions utiles pour l'édition de Patch

Vous trouverez ici quelques fonctions pratiques que vous pouvez utiliser pour créer vos propres Patches depuis des Patches existants déjà dans le GR-1 : l'échange du 1er et du 2nd Tone (Swap) et la copie de Tone

☐ Echange du 1er et du 2nd Tone

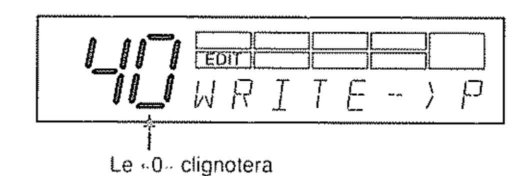
La fonction «Swap» sert si vous désirez échanger les places du 1er et du 2nd Tone. Accomplir cette procédure signifie que le son assigné au 1er Tone sera maintenant assigné au 2nd Tone et vice-versa

Comment : échanger le 1er et le 2nd Tone

① En mode de jeu, sélectionnez le Patch contenant les Tones que vous désirez échanger

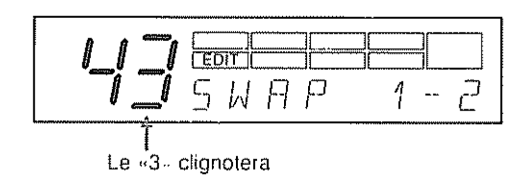
② Pressez EDIT [WRITE/COPY].

Vous verrez l'écran suivant



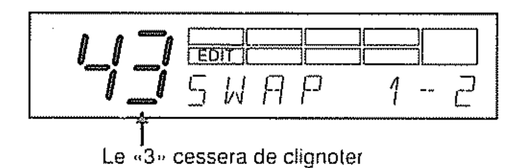
③ Pressez PARAMETER [NEXT] trois fois

Cela nous amène à l'écran suivant pour programmer la fonction «Swap».



④ Pressez [ENTER/YES]

Comme toujours, la valeur dans l'afficheur cessera de clignoter pour confirmer que vous êtes bien dans la fonction



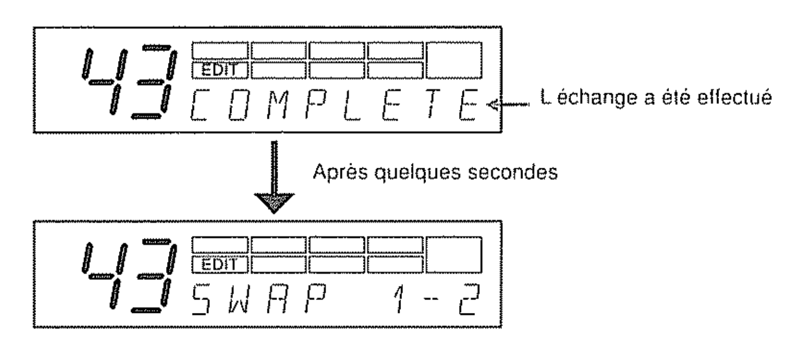
⑤ Si vous êtes d'accord pour échanger ces Tones, pressez [ENTER/YES].

Le message «OK?» (vous demandant confirmation) commencera maintenant à clignoter



⑥ Si vous êtes bien d'accord pour échanger ces Tones, pressez [ENTER/YES]

Après que les Tones aient été échangés, vous retournerez à l'étape 4



⑦ Pressez [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu

* Si vous désirez sauvegarder les résultats de cette procédure, faites-le avec une écriture de Patch (voir P 3-14).

Cette procédure n'échange pas seulement le Tone d'origine pour les deux Tones, mais également les réglages d'enveloppe et de filtre ainsi que tous les paramètres édités s'appliquant à chaque Tone. C'est une fonction utile lorsque vous désirez inverser l'ordre des sons en mode Velocity Switch ou Velocity Mix, ou lorsque vous désirez changer le son qui est affecté par la fonction Effet ON/OFF sur le 2nd Tone ou la fonction Hold ON/OFF sur le 2nd Tone (voir «Edition des autres réglages de Patch», P.4-18)

* La fonction Swap, toutefois, n'échange pas les réglages de transposition du 1er et du 2nd Tone

❑ Copie d'un Tone dans un autre (fonction de copie)

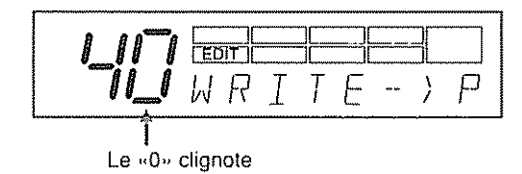
Cette fonction vous permet de copier la totalité du 1er (ou du 2nd) Tone de n'importe quel Patch et d'en faire le 1er Tone du Patch que vous éditez actuellement. Les données copiées comprennent le Tone d'origine plus les réglages d'enveloppe et de filtre ainsi que tous les autres paramètres d'édition qui s'appliquent à chaque Tone

- Vous ne pouvez pas effectuer la copie dans le 2nd Tone
- Les réglages de transposition ne peuvent pas être copiés

Comment : copier le contenu d'un 2nd Tone dans le 1er Tone (exemple)

① En mode d'édition, pressez le bouton EDIT [WRITE/COPY].

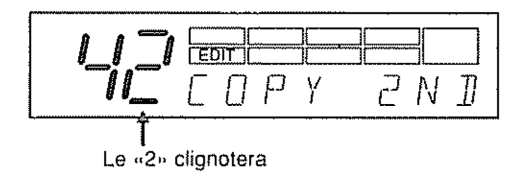
Vous verrez un écran tel que celui ci-dessous



Le «0» clignote

② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] deux fois

Cela vous amène à l'écran qui vous permet de sélectionner la fonction «Copy 2nd» (copie du 2nd Tone).

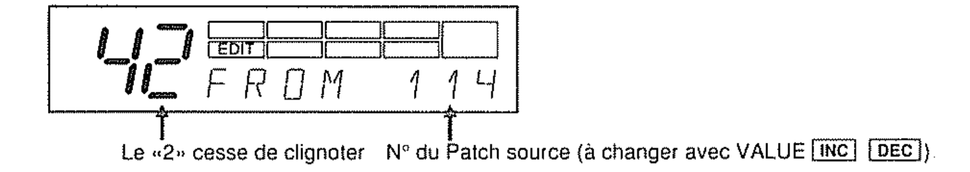


Le «2» clignotera

- Si vous ne pressez le bouton qu'une fois, vous sélectionnez la fonction «Copy 1st» (copie du 1er Tone). Les étapes seront cependant identiques par la suite.

③ Pressez [ENTER/YES].

Cela confirme que vous désirez passer en fonction de copie du 2nd Tone



Le «2» cesse de clignoter   N° du Patch source (à changer avec VALUE [INC] [DEC])

Le numéro affiché dans la partie inférieure de l'écran (114 dans cet exemple) est le numéro du Patch source de la copie, c'est-à-dire le Patch dans lequel vous allez prendre le deuxième Tone (Quand vous utilisez la copie, la destination de la copie est toujours le 1er Tone du Patch que vous éditez actuellement)

④ Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] en fonction de vos besoins pour sélectionner le numéro du Patch voulu comme source de copie

S'il n'est pas différent du numéro de Patch actuel, pas besoin de faire de changement !

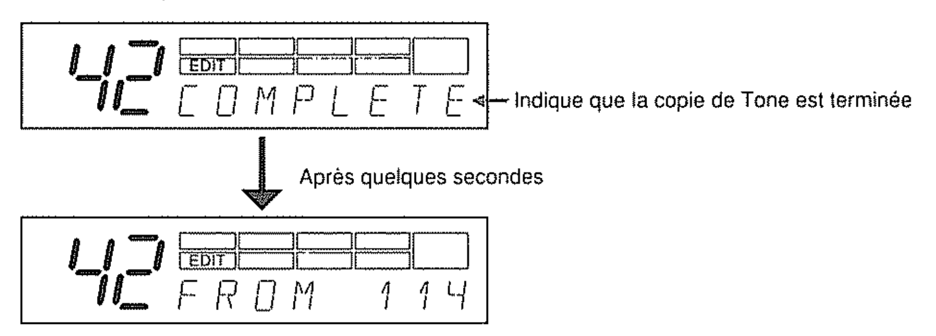
⑤ Pressez ENTER/YES à nouveau.

Cette fois, le message «OK?» clignotera, vous demandant de confirmer que vous êtes prêt à exécuter la copie de Tone.



⑥ Etes-vous prêt ? Pour confirmer, pressez ENTER/YES

Lorsque la copie de Tone est terminée, vous verrez l'écran suivant pour quelques secondes avant de retourner à l'écran de l'étape 3



⑦ Pressez EXIT/NO deux fois.

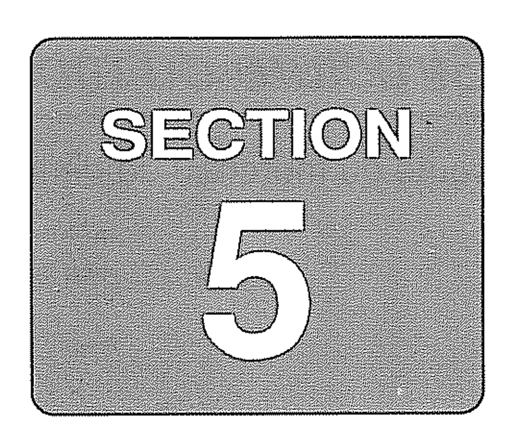
Vous retournez en mode de jeu

- Sauvegardez vos changements ! (Voir P.3-14)

La copie des Tones est particulièrement pratique pour mixer et faire correspondre différents Patches. Ou bien, si en étape 3 vous sélectionnez le numéro du Patch actuellement édité, c'est une façon rapide de rendre le 1er Tone identique au 2nd. Bien que vous ne puissiez directement copier dans le 2nd Tone, vous pouvez utiliser la fonction «Swap» (voir P.4-24) en combinaison avec cette fonction pour placer la copie effectuée où vous le désirez.

[Contrôle des acquis de la Section 4]

- Comprenez-vous comment assigner le 1er et le 2nd Tone individuellement à une corde ? (Voir P. 4-2)
- Savez-vous comment transposer individuellement une corde ? (Voir P 4-6)
- Savez-vous comment modifier les réglages de Reverb et Chorus sans utiliser les boutons rotatifs de la façade ? (Voir P. 4-9)
- Pouvez-vous désaccorder et régler le panoramique du 1er ou du 2nd Tone ? (Voir P 4-16)
- Comprenez-vous comment passer du 1er au 2nd Tone à l'aide des modes Velocity Switch ou Velocity Mix ? (Voir P. 4-20)
- Pouvez-vous régler les paramètres pour que les effets ou la fonction Hold ne s'appliquent pas au 2nd Tone ? (Voir P. 4-21, 4-22)
- Savez-vous comment copier ou échanger le 1er et le 2nd Tone ? (Voir P. 4-24)



Enregistrement

« L'enregistreur et le module de sons multi-timbral intégré»

[Objectif]

Dans cette section, nous expliquerons comment utiliser l'enregistreur intégré avec le module de sons multi-timbral. Le GR-1 est équipé d'un enregistreur quatre pistes (un séquenceur simple avec fonctions d'enregistrement et de reproduction) relié à un module de sons multi-timbral à quatre Parties. Vous pouvez vous en servir pour enregistrer toutes les Parties d'accompagnement d'une maquette, ou vous fournir les intros lorsque vous jouez sur scène, ou pour d'autres types d'applications.

* Pour plus d'informations, voir également Section 6 «Utilisation du GR-1 comme module d'extension pour un appareil MIDI externe» en page 6-12.

* Par piste (Track), nous sous-entendons la «zone» sur laquelle sont placées les données enregistrées. Dans le GR-1, toutefois, vous pouvez plus ou moins l'assimiler à une Partie.

* Chaque fois que vous utilisez l'enregistreur, mais surtout durant un enregistrement, soyez particulièrement attentif à ne pas couper l'alimentation. Cela effacerait les données de morceaux et de Patch, il y a même des risques que l'appareil ne fonctionne plus correctement lorsque vous le remettrez sous tension. Si cela se produit, vous devrez faire une initialisation des données de système, Patch et morceaux (comme décrite en page 7-22). Cela signifie malheureusement que tous les réglages et données que vous aurez personnalisés à ce point seront perdus.

1. Ecoute du morceau de démonstration Structure du module de sons multi-timbral

❑ Ecoute du morceau de démonstration

Le GR-1 contient un morceau de démonstration, et lorsque vous sortez l'appareil de sa boîte, ce morceau est chargé dans l'enregistreur, prêt à être reproduit. Suivez la procédure ci-dessous pour cela.

① Pressez le bouton [START/STOP] de la façade pour lancer le morceau de démonstration

② Pressez le bouton [START/STOP] durant la reproduction pour interrompre celle-ci

③ Si vous pressez à nouveau le bouton [START/STOP], la reproduction reprend

- Si vous désirez revenir au début du morceau à tout instant durant la reproduction, pressez le bouton [RESET].

Utilisation d'une pédale pour piloter l'enregistreur

Vous pouvez également lancer et arrêter l'enregistreur avec la pédale [▶/■]

① En mode de jeu, pressez le commutateur [S2] du GK-2.
Cela vous place en mode Pédale et toutes les diodes des pédales clignoteront.

② Pressez la pédale [▶/■].
Cela lancera l'enregistreur. Une autre pression l'arrêtera

- Lorsque vous désirez changer de Patch, pressez le commutateur [S1] du GK-2 pour quitter le mode Pédale.

Appuyez sur la pédale pour interrompre la reproduction, et pressez-la à nouveau pour reprendre depuis le point d'interruption ou depuis le début du morceau; voyez page suivante comment sélectionner l'une de ces deux options

- Ce réglage n'est valable que pour la pédale. Il n'affecte pas l'action du bouton [START/STOP] de la façade

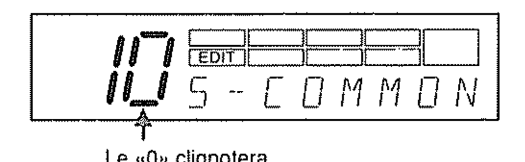
«Styles» Musique par Paul Youngblood Copyright © 1992, Roland US

Paul Youngblood est un producteur de sons, auteur, compositeur, interprète et sommité reconnue dans le domaine des instruments de musique électroniques. Il a conçu des sons pour des artistes de haut niveau tels que George Michael, Lee Ritenour, KISS et Larry Carlton. Diplômé du Berklee College of Music, Paul est l'auteur du livre *MIDI Guitar and Synthesis* (éditions Hal Leonard), un livre de références pour les guitaristes amateurs de synthèse. Paul dirige régulièrement des démonstrations pour Roland, le Guitar Institute of Technology, la Dick Groves School et enseigne à temps partiel pour le programme d'extension de UCLA.

Comment : régler la fonction Reset

① En mode de jeu, pressez le bouton EDIT [SYSTEM].

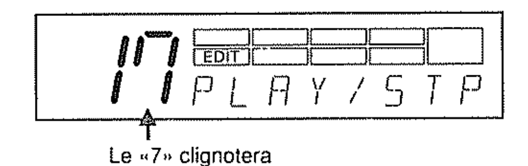
Vous verrez un écran tel que ci-dessous.



Le «0» clignotera.

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois.

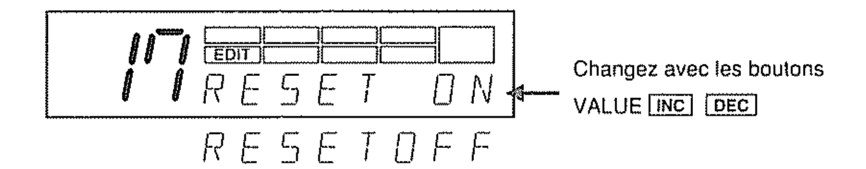
«PLAY/STP» apparaîtra à l'écran



Le «7» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez un écran du type ci-dessous indiquant le statut actuel de la fonction Reset



④ Dans cet écran, pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour alterner entre Reset On et Reset Off.

RESET ON : Après avoir pressé la pédale pour interrompre la reproduction, la prochaine pression vous ramène au début du morceau et lance la reproduction

RESET OFF : Après avoir pressé la pédale pour interrompre la reproduction, la prochaine pression fait reprendre la reproduction depuis le point d'interruption.

⑤ Lorsque les réglages sont terminés, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

* Les réglages que vous faites en pressant le bouton EDIT [SYSTEM] sont automatiquement sauvegardés même après extinction de l'appareil. Il n'est pas nécessaire d'accomplir une procédure d'écriture de Patch pour sauvegarder les données, comme vous le faisiez après édition d'un Patch.
* Vous pouvez également régler ce qui s'appelle le jeu répétitif (Repeat Play) lorsque vous faites reproduire des données de l'enregistreur. Une fois que le morceau a été joué dans sa totalité, la fonction de jeu répétitif vous ramène à nouveau à la première mesure et fait reprendre la reproduction.

  Voir «L'enregistreur : réglages divers» (P.5-26) pour savoir comment faire

❑ Partie guitare et Parties multi-timbrales

Le module de sons du GR-1 est globalement divisé en section guitare et section multi-timbrale La section guitare est ordinairement utilisée lorsque vous jouez du GR-1 en tant que synthétiseur de guitare pur C'est la section multi-timbrale qui est utilisée comme module de sons principal pour l'enregistreur intégré

▩ Section guitare (une Partie)

- Les sonorités sont pilotées par la guitare (GK-2).
- Vous pouvez sélectionner un Patch parmi les 128 disponibles (y compris ceux d'une carte).
- Chaque Patch est fait de deux Tones, un 1er et un 2nd Tone.
- Vous pouvez jouer des sons d'un appareil MIDI externe, sachant que 6 canaux MIDI sont disponibles (un pour chaque corde).
- Des changements de hauteur indépendants sont possibles pour chaque corde (pour les cordes tirées ou du vibrato).

▩ Section multi-timbrale (trois Parties plus une Partie batterie)

- Les sons sont pilotés par l'enregistreur ou des appareils MIDI externes
- Un canal MIDI par Partie.
- Excepté quand vous enregistrez la guitare avec l'enregistreur, les sons peuvent être joués à partir de la guitare (GK-2).
- Excepté pour les réglages de Reverb et Chorus (comme type ou vitesse), le Patch sélectionné est identique à celui de la Partie guitare.

❖ Parties 1, 2 et 3

- Un choix parmi 200 Tones d'origine (400 avec la carte d'extension), un Tone par Partie
  * Tones uniquement et non pas Patch comme dans la section guitare
- Pas d'édition possible des Tones d'origine sélectionnés
- Les niveaux de volume, panoramique, Reverb et Chorus sont réglables indépendamment pour les trois Parties.

❖ Partie de batterie

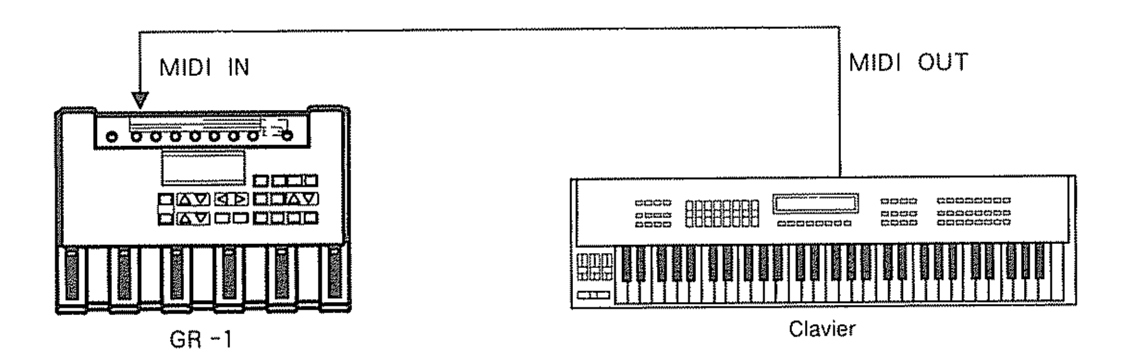
- Chaque note (c'est-à-dire la position sur le manche de la guitare) correspond à un instrument de percussion différent tel que caisse claire, grosse caisse, charleston, etc., plusieurs pouvant être joués simultanément.
- Les niveaux de volume, panoramique et Reverb sont indépendamment réglables pour chaque instrument.
- Vous ne pouvez changer l'assignation ou la position des Tones de la Partie de batterie. Vous ne pouvez pas ajouter de Chorus.

2. Enregistrement des Parties 1, 2 et 3

En réalité, faire jouer la section multi-timbrale avec la guitare et enregistrer vos interprétations est assez similaire au mode de travail avec un magnétophone à cassette ordinaire D'un certain côté, c'est effectivement identique ! D'un autre côté, quel est le magnétophone qui vous permet d'enregistrer au tempo de votre choix, et de reproduire ensuite à la bonne vitesse sans changer la hauteur ? Vous pouvez faire cela avec l'enregistreur du GR-1 Et que diriez-vous de jouer répétitivement sur une même Partie pendant que vous enregistrez ? C'est l'enregistrement en boucle ou «loop» (voir P 5-12) Ou bien encore de copier certaines mesures dans un autre endroit du morceau, ou supprimer simplement quelques mesures et le vide qu'elles créent (voir P 5-19) Toutes ces fonctions peuvent être accomplies par l'enregistreur du GR-1

En plus des données de jeu venant de la guitare (GK-2), vous pouvez aussi enregistrer à partir d'un clavier MIDI externe Cela vous permet de jouer les Tones de type guitare avec la guitare et les Tones de type clavier depuis un clavier, ce qui assure une sonorité plus réaliste et plus naturelle

Faire la connexion : enregistrement depuis un clavier externe



- Il n'est pas nécessaire de régler le canal de transmission MIDI du clavier car l'enregistreur accepte et enregistre les données venant sur n'importe quel canal

Voir Section 6 «Utilisation du GR-1 comme module d'extension pour un appareil MIDI externe» en P 6-12 pour plus d'informations sur l'utilisation d'un clavier externe à l'enregistrement

Comment initialiser le morceau dans l'enregistreur

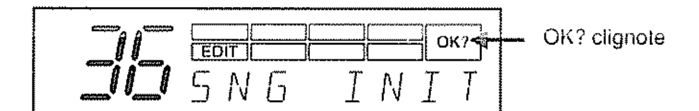
Vous ne pouvez travailler qu'avec un seul morceau à la fois dans l'enregistreur Le premier morceau que vous trouvez dans l'enregistreur est le morceau de démonstration; nous allons voir comment le supprimer pour que vous puissiez travailler sur un autre morceau (contrairement aux autres morceaux, cette démonstration est conservée dans un emplacement particulier de la mémoire du GR-1, aussi pouvez-vous aisément la rappeler plus tard)

Nous utiliserons la fonction d'initialisation de morceau (SNG Init)

① Eteignez l'appareil

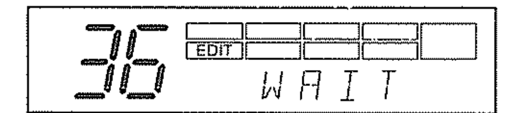
② En tenant enfoncé le bouton EXIT/NO, rallumez l'appareil.

Vous verrez un écran du type suivant. «OK?» commencera à clignoter dans le coin supérieur droit.



③ Pressez ENTER/YES.

L'écran suivant apparaîtra.



Après quelques secondes, l'écran de base (voir P.1-4) apparaîtra.

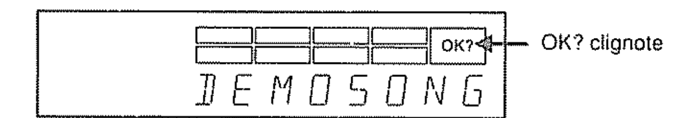
Contrôlez votre action en pressant le bouton START/STOP. Si rien ne se produit, alors l'ancien morceau a été effacé, il n'y a plus de morceau dans l'enregistreur.

Rappel du morceau de démonstration

① Si vous avez actuellement dans l'enregistreur un morceau que vous ne désirez pas perdre, préparez une carte mémoire (M-256E vendue séparément) et suivez les instructions en page 7-17 pour sauvegarder le morceau.

② Pressez et tenez enfoncé EDIT RECORDER PART et allumez l'appareil.

L'afficheur indiquera «DEMOSONG» et «OK?» clignotera.



③ Pressez ENTER/YES.

Vous verrez l'écran suivant lors du chargement du morceau de démonstration.



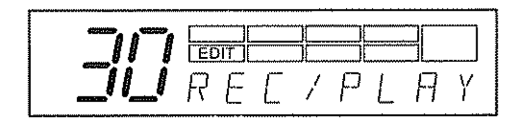
Dans un instant, vous reviendrez en mode de jeu comme d'habitude, mais le morceau de démonstration aura été rechargé dans l'enregistreur.

Aussi, maintenant que nous avons vu comment faire place nette pour l'enregistrement, essayons d'enregistrer.

Comment : enregistrer les Parties 1, 2 et 3

① Pressez EDIT [RECORDER PART]

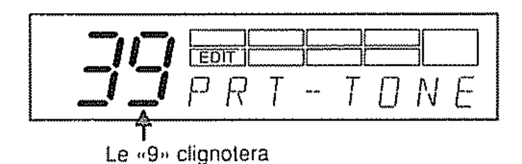
Cela vous amène à l'écran REC/PLAY comme ci-dessous



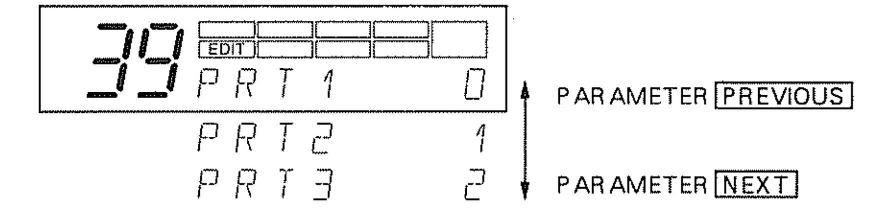
- Si vous avez sélectionné un morceau sur une carte, vous ne pourrez pas accéder à ce niveau. Suivez les instructions en page 5-32 pour sélectionner un morceau interne du GR-1.

② Sélectionnez les Tones que vous désirez enregistrer pour chaque Partie.

②-1 Depuis l'écran Recorder/Part, pressez PARAMETER [PREVIOUS] une fois pour arriver à cet écran.

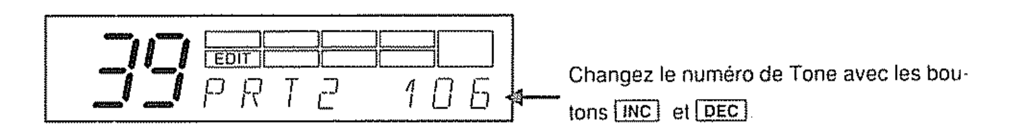


②-2 Maintenant, pressez [ENTER/YES] pour passer à l'écran suivant et changer pour le Tone voulu dans chaque Partie

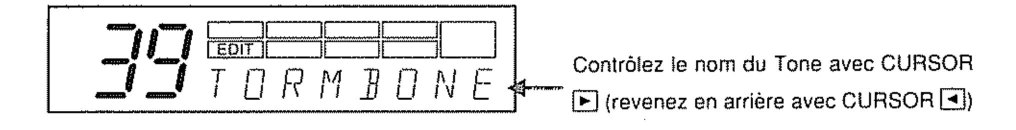


②-3 Vous pouvez sélectionner la Partie avec le bouton PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS].

②-4 Lorsque vous avez fait cela, assignez le Tone voulu à l'aide des boutons VALUE [INC] [DEC]. Vous pouvez jouer sur la guitare pour vérifier que c'est bien le Tone voulu, ou...



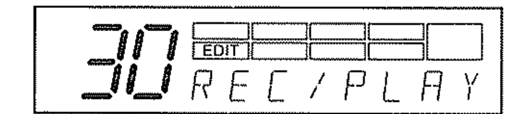
... vérifiez le nom du Tone en pressant le bouton CURSOR [►], puis CURSOR [◄] pour retourner à l'affichage de numéro de Tone.



* Comme indiqué dans la liste des Tones de la page 9-16, il y a 200 Tones numérotés de 0 à 199, parmi lesquels choisir. Si vous ajoutez la carte d'extension optionnelle, vous pouvez alors sélectionner d'autres Tones numérotés de 200 à 399

②-5 Après avoir choisi vos Tones, pressez [EXIT/NO], puis PARAMETER [NEXT].

Cela vous ramène à l'écran duquel vous êtes parti en étape 1.

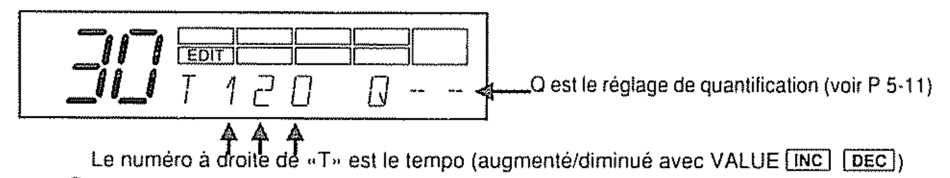


* Toutefois, vous ne pouvez pas ainsi insérer de messages de changement de Patch en cours de morceau. Pour cela, vous devez vous référer à la Section 5 «6. Changement de Tone durant l'enregistrement» (P 5-28), où est évoqué le changement de Patch par les pédales.

③ Réglez le tempo.

③-1 Depuis l'écran de l'étape 2-5, pressez [ENTER/YES], puis PARAMETER [NEXT].

Vous verrez l'écran suivant et le métronome jouera selon les réglages du morceau.



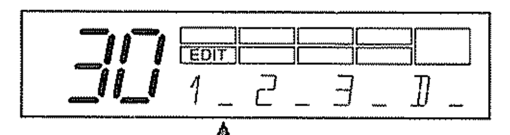
Le numéro à droite de «T» est le tempo (augmenté/diminué avec VALUE [INC] [DEC])

③-2 Réglez le tempo avec les boutons VALUE [INC] [DEC] en écoutant le métronome

④ Sélectionnez la Partie que vous désirez enregistrer.

④-1 Depuis l'écran de l'étape 3, pressez PARAMETER [PREVIOUS]

Vous retournerez à l'écran de sélection de piste suivant. 1, 2, 3 et D correspondent aux numéros de Partie respectifs et à la partie de batterie (Drums en anglais). A droite de chaque indication se trouve un «_» pour indiquer que rien n'est encore enregistré pour cette Partie.



Le «_» à droite de «1» clignote pour indiquer que la Partie 1 est actuellement sélectionnée (vous pouvez la changer avec CURSOR [◄] [►])

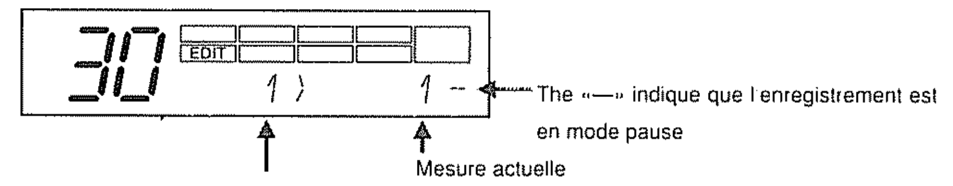
La Partie ayant le trait de soulignement clignotant qui la suit est celle actuellement sélectionnée

④-2 Changez la Partie avec CURSOR [◄] [►] pour choisir la Partie à enregistrer.

⑤ Maintenant, passons à l'écran d'enregistrement lui-même et en mode d'attente d'enregistrement.

⑤-1 Depuis l'écran de 4-2, pressez [ENTER/YES].

Cela vous amène à l'écran suivant pour enregistrer la Partie sélectionnée à l'étape 4

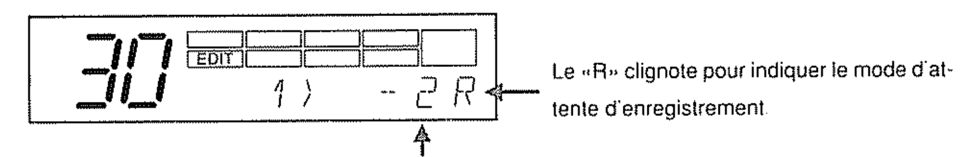


Mesure de début (ici, le «1» correspond au début du morceau)

Tout d'abord, essayons d'enregistrer depuis le début

⑤ - 2 Depuis l'écran ci-dessus, pressez le bouton REC rouge

Le mode d'attente d'enregistrement est alors sélectionné.



Le «R» clignote pour indiquer le mode d'attente d'enregistrement

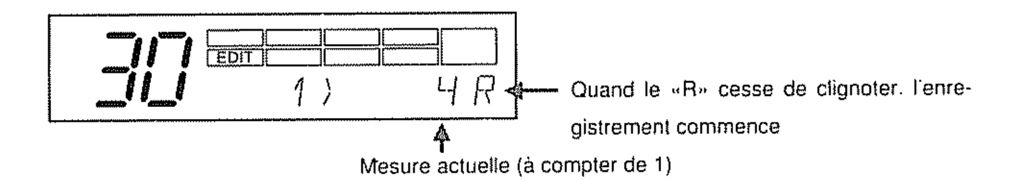
Mesure actuelle («-2» signifie que l'enregistrement commencera après deux mesures de décompte)

* Pour annuler l'attente d'enregistrement, pressez REC pour retourner comme à l'étape ⑤-1

⑥ Commencez l'enregistrement !

⑥ - 1 Pressez le bouton START/STOP.

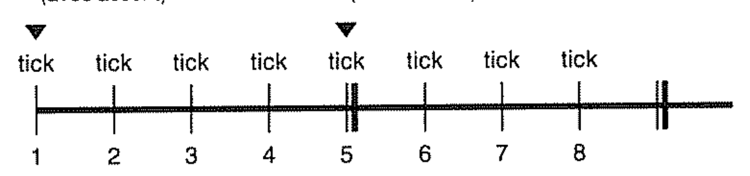
Cela lance le métronome et l'enregistreur. A droite de l'écran, vous verrez le numéro actuel de mesure aller de «-2» à «-1», et à «1», l'enregistrement commence réellement



Quand le «R» cesse de clignoter, l'enregistrement commence

Mesure actuelle (à compter de 1)

* En 4/4 vous entendrez une accentuation sur le premier coup de métronome de la mesure.



Référez-vous aux instructions de «L'enregistreur : réglages divers» (voir P 5-26) pour savoir comment enregistrer dans des formats de mesure autres que 4/4.

⑥ - 2 Jouez quelques riffs sur votre guitare pour les enregistrer.

Vous entendrez les notes jouées avec le Tone que vous avez sélectionné à l'étape ②

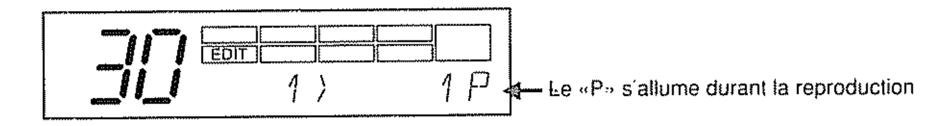
⑦ C'est bon, il s'agit d'un essai; stoppez l'enregistrement.

Au numéro de mesure auquel vous désirez vous arrêter, pressez START/STOP à nouveau

Cela interrompt le métronome et stoppe l'enregistrement. Le numéro de mesure affiché revient immédiatement au numéro de mesure depuis lequel vous avez commencé l'enregistrement (dans notre cas, la mesure 1)

⑧ Maintenant, faisons reproduire ce que vous venez d'enregistrer.

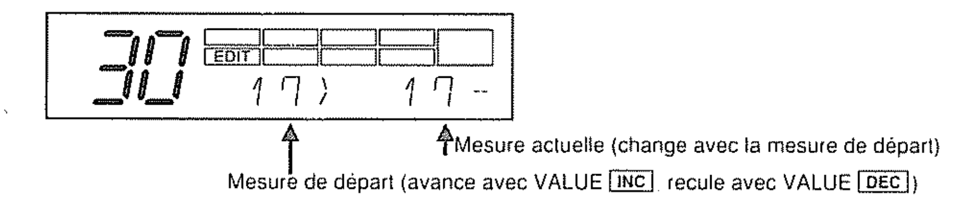
Pressez simplement START/STOP



Le «P» s'allume durant la reproduction

Parfait ! Vous devez donc entendre les riffs diaboliques que vous venez d'enregistrer en étape ⑥ ! Peut-être ne sont-ils d'ailleurs pas aussi diaboliques que cela ! Si vous désirez les réenregistrer, répétez simplement les étapes ⑤ et ⑥ mais sachez que les données précédentes sont alors remplacées lors du réenregistrement.

⑨ Lorsque vous avez obtenu ce que vous vouliez, pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour choisir une nouvelle mesure de début d'enregistrement, et reprenez les étapes 5 à 8 pour poursuivre l'enregistrement. Où que vous pressiez le bouton REC, vous obtiendrez toujours deux mesures de décompte avant que l'enregistrement ne commence réellement.



⑩ Lorsque vous avez fait tous les enregistrements voulus pour cette Partie, passez à une autre Partie.

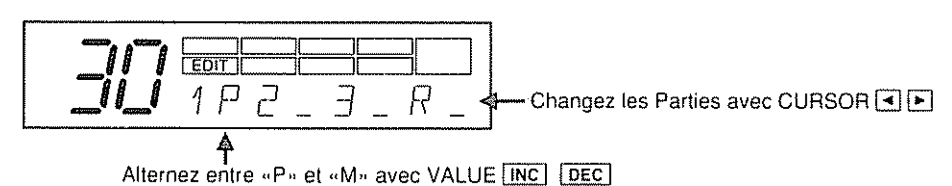
⑩-1 Pressez [EXIT/NO].

Vous verrez à nouveau l'écran de sélection de piste, comme en étape 4.

⑩-2 Une fois encore, utilisez les boutons CURSOR [◄] [►] pour sélectionner la Partie.

⑩-3 Répétez les étapes 5 et 8 pour enregistrer les Parties 2 et 3.

Quand vous avez terminé d'enregistrer la Partie 1 et sélectionné la Partie suivante à enregistrer, vous verrez «P» (pour «Play» ou reproduction) dans l'affichage de sélection de Partie à côté du «1», indiquant que la Partie a déjà été enregistrée. Si vous réglez le curseur sur ce «P» (qui clignotera), vous pouvez le changer en «M» (Mute) avec VALUE [INC] et [DEC]. Cela signifie que vous pouvez entendre (Play) ou couper (Mute) la Partie 1 pendant que vous enregistrez les autres Parties. Vous pouvez faire cela aussi avec les autres Parties.



C'est globalement tout ce que vous devez savoir pour enregistrer les Parties 1, 2 et 3.

Changement de volume, volume de Reverb et Chorus, et panoramique

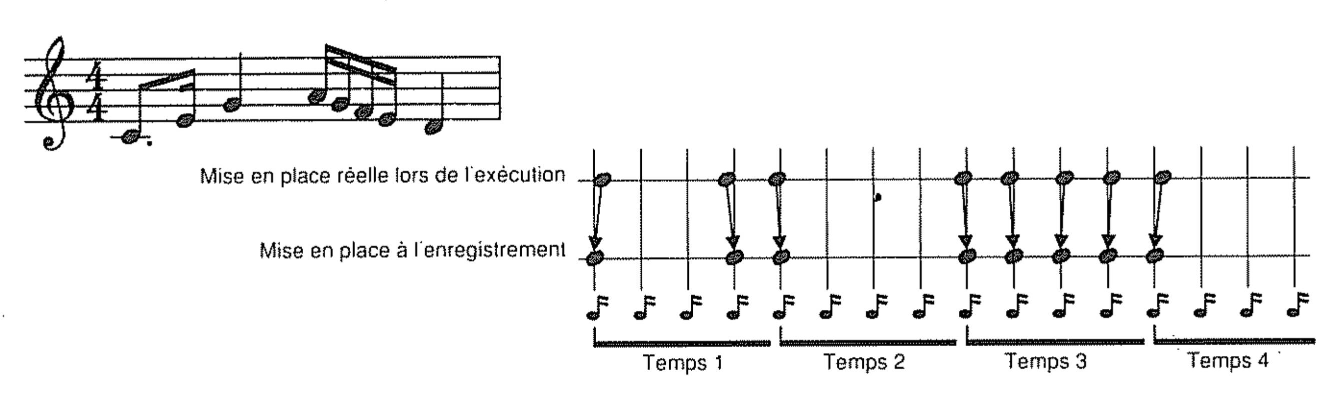
Référez-vous à la Section 6, «Changement d'éléments tels que volume et canal pour chaque Partie» (P.6-15).
Nous vous suggérons de baser votre balance sur la Partie de batterie et si nécessaire de baisser les Parties 1, 2 et 3 (les éléments sont produits différemment dans un mixage, et la Partie de batterie tend à être trop faible.
De plus, depuis le même écran de départ, vous pouvez régler le canal de réception, la plage d'action du Pitch Bend et le canal MIDI de chaque Partie. Dans les réglages de l'enregistreur, lorsque le Bender est en service (voir P.5-27) et que vous utilisez un clavier externe pour enregistrer, vous devez fixer la plage d'action du Pitch Bend pour chaque Partie sur la même valeur que celle du clavier. Pour en savoir plus, voir P.6-12.
Une fois encore, si vous n'enregistrez que la guitare (GK-2), il est inutile de vous soucier du canal MIDI.

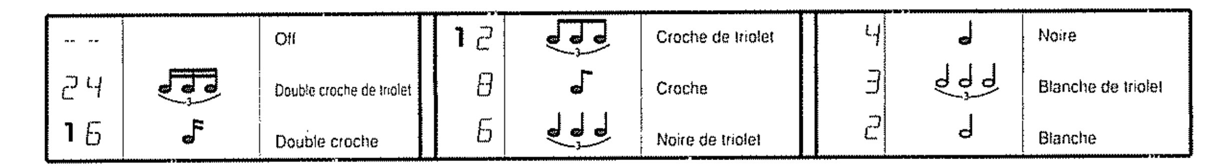
Enregistrement en boucle

L'enregistrement en boucle (Loop) permet de faire défiler répétitivement la même succession de mesures et de construire petit à petit un enregistrement en superposant les notes tour à tour. Habituellement, ce type de programmation est utile pour la Partie de batterie, mais peut également servir aux Parties 2 et 3 si vous désirez enregistrer simplement quelques mesures à la fois, ou s'il y a juste un emplacement à peaufiner.
Voir Section 5 «L'enregistreur : réglages divers» (voir P.5-26) pour savoir comment régler les mesures ainsi bouclées, et «Programmation de la Partie batterie» (voir P.5-12) pour les étapes à suivre lors de l'enregistrement en boucle.

Remise en place de la partie batterie (fonction quantification)

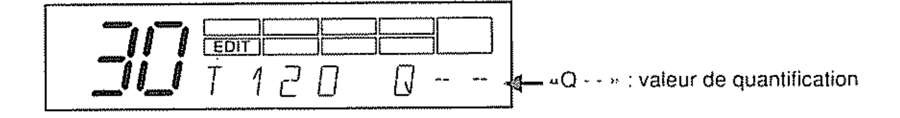
L'enregistreur a une fonction de quantification qui, quand vous enregistrez, change l'emplacement des notes jouées (que ce soit à la guitare ou au clavier) pour qu'elles se recalent sur une grille théorique. L'effet est que les notes sont exactement sur une division du temps durant la reproduction. Le réglage de quantification correspond à la plus petite division de cette grille. Dans l'exemple ci-dessous, la quantification est réglée à la double croche, ce qui signifie que chaque note jouée sera enregistrée pour tomber sur la double croche la plus proche.





-- --		Off	12		Croche de triolet	4		Noire
24		Double croche de triolet	8		Croche	3		Blanche de triolet
16		Double croche	6		Noire de triolet	2		Blanche

Vous rappelez-vous l'inscription «Q - -» sur le côté droit de l'affichage de réglage de tempo à l'étape ③ en page 5-8 ? C'est ici que nous réglerons la valeur de quantification.



«Q - - « indique que la quantification est actuellement désactivée (Off).

① Pressez CURSOR [▶] jusqu'à ce que la Partie « - - » de l'écran clignote.

② Pressez VALUE [INC] et [DEC] pour faire défiler les réglages possibles.
Lorsque vous voyez un nombre suivre le symbole «Q», vous obtenez l'effet de quantification correspondant durant l'enregistrement.

3. Programmation de la Partie batterie Enregistrement en boucle

Même sans guitare ou clavier externe, vous pouvez enregistrer une Partie batterie avec le bouton [ENTER/YES] du GR-1. C'est la programmation par frappe.
Il existe également une possibilité d'enregistrement en boucle (Loop) pour la batterie sur le GR-1, nous essayerons de combiner ces deux fonctions dans cette section pour créer une Partie batterie

- A la base, la méthode pour enregistrer la Partie de batterie est la même que pour enregistrer les Parties 1 à 3 à l'exception de cette possibilité de programmation par frappe, aussi pouvez-vous enregistrer sans boucle ou depuis une guitare ou un clavier externe
- Voir le tableau des ensembles rythmiques (P.9-15) pour la correspondance entre note d'une guitare ou d'un clavier et instrument rythmique.

Remarque !

Quelle que soit la force avec laquelle vous frappez le bouton pour programmer le rythme, les données seront enregistrées avec la même intensité d'attaque ou «dynamique» que celle déterminée par le réglage correspondant. Référez-vous à «Enregistreur : réglages divers» (voir P.5-26) ou «Changement de la dynamique de programmation par frappe» (voir P 5-16).
Par conséquent, il n'est pas nécessaire de frapper fort le bouton pour programmer la note. Cela n'entraînera aucune différence.

Comment : enregistrer une Partie de batterie (avec enregistrement en boucle)

① D'abord, réglez la taille de la boucle.

①-1 Pressez EDIT [RECORDER PART]

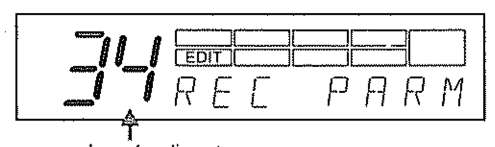
30 EDIT REC/PLAY

Le «0» clignotera

- Si c'est un morceau de la carte qui est actuellement sélectionné, vous ne pourrez pas passer à cette étape. Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1.

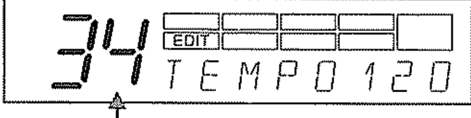
①-2 Pressez PARAMETER [NEXT] quatre fois.

Vous verrez l'écran suivant



Le «4» clignotera

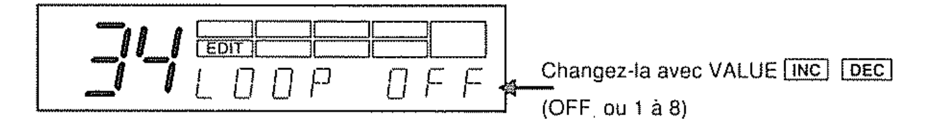
1-3 Pressez [ENTER/YES]



Le «4» cessera de clignoter

①-4 Pressez PARAMETER [PREVIOUS]

C'est l'écran de réglage de la section bouclée. Lorsque vous sortez pour la première fois le GR-1 de la boîte, cette fonction est sur OFF



①-5 Utilisez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour les réglages de 1 à 8.

Cela signifie que la boucle est en service et que le numéro choisi correspond au nombre de mesures de la boucle.

- Ce réglage, et tous les autres réglages d'enregistrement en boucle fonctionnent de la même façon pour les Parties 1 à 3 que pour la batterie.

①-6 Une fois que vous avez fixé le nombre de mesures, pressez [EXIT/NO].

①-7 Pressez PARAMETER [PREVIOUS] quatre fois

Vous retournerez à cet écran :

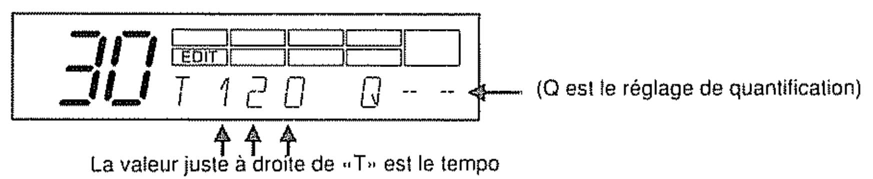


② Réglez le tempo et la quantification

②-1 Depuis l'écran de l'étape 1-7, pressez [ENTER/YES] une fois.

②-2 Pressez [NEXT].

Cela vous amène à l'écran suivant, où vous pouvez fixer le tempo du métronome qui vous accompagnera au cours du morceau.



La valeur juste à droite de «T» est le tempo
(augmentation/diminution avec les boutons VALUE [INC] [DEC])

②-3 Pendant que vous écoutez le métronome, réglez sa valeur (les numéros clignotants) avec les boutons [INC] et [DEC].

- Quand vous sortez pour la première fois le GR-1 de sa boîte, le format de mesure est 4/4 mais vous pouvez enregistrer avec d'autres formats de mesure. Voir «L'enregistreur : réglages divers» (p.5-26) pour plus de détails.

Utilisation de la fonction de quantification

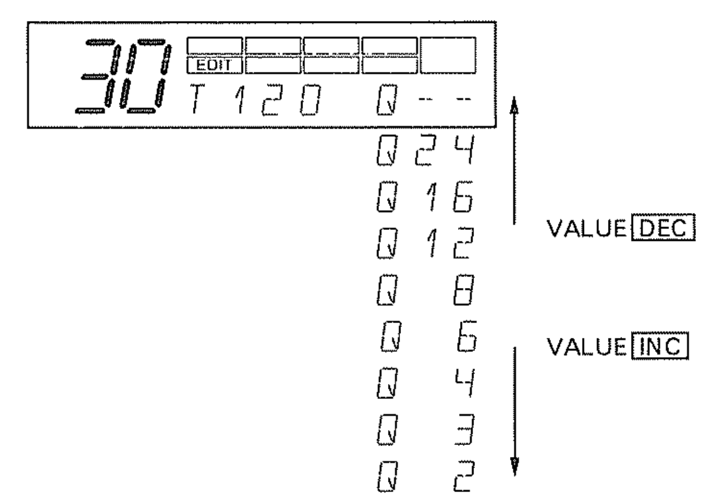
Pendant l'enregistrement, la fonction quantification décale l'emplacement des notes que vous jouez pour qu'elles correspondent exactement aux divisions du temps, même si vous n'avez pas joué exactement en place Si vous schématisez cette procédure (comme nous l'avons fait ci-dessous), les notes viennent se fixer sur une grille, dont la plus petite unité est le réglage fait pour la quantification. Ici, la quantification est réglée à la double croche, ce qui signifie que chaque note que vous aurez enregistrée sera replacée sur l'instant le plus proche correspondant à une double croche pour la reproduction

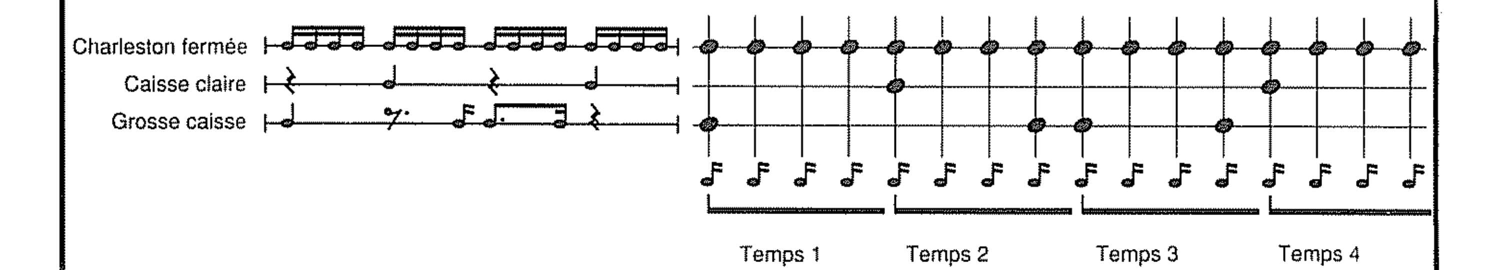
Le «Q - -» signifie que quantification est désactivée (off).

① Pressez CURSOR [▶] jusqu'à ce que «- -» commence à clignoter.

② Pressez VALUE [INC] et [DEC].

Cela vous amène à l'écran suivant où vous pouvez fixer la valeur de quantification





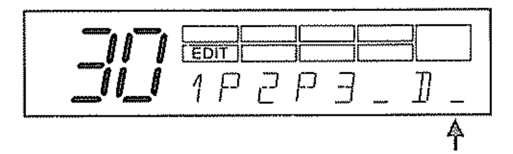
Vous pouvez sélectionner comme plus petite unité de la «grille» une des valeurs suivantes :

- -		Off	12	♪♪♪ (3)	Croche de triolet	4	♩	Noire
24	♬ (3)	Double croche de triolet	8	♪	Croche	3	𝅗𝅥𝅗𝅥𝅗𝅥 (3)	Blanche de triolet
16	♬	Double croche	6	♩♩♩ (3)	Noire de triolet	2	𝅗𝅥	Blanche

③ Sélectionnez la partie batterie.

③-1 Depuis l'écran de l'étape 2, pressez PARAMETER [PREVIOUS].

Cela vous ramène à nouveau à l'écran de sélection de piste. Le curseur de soulignement clignotant indique la partie actuellement sélectionnée



Pressez CURSOR [▶] jusqu'à ce que ce trait clignote pour sélectionner la partie de batterie

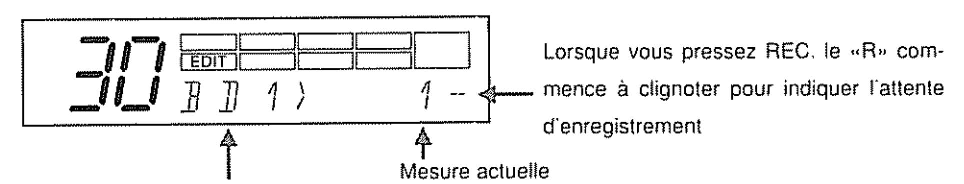
③-2 Amenez le curseur sur la droite avec le bouton CURSOR [▶] pour sélectionner la partie de batterie.

* Le «1», «2», et le «3» dans l'afficheur se réfèrent aux parties 1, 2 et 3, alors que «D» correspond à la partie de batterie (Drums) Les parties que vous avez déjà enregistrées sont suivies d'un «P» (ou d'un «M» si elles sont coupées), et celles qui n'ont encore rien d'enregistré sont suivies d'un trait de soulignement.

④ Passez à l'écran d'enregistrement pour placer le GR-1 en mode d'attente d'enregistrement.

④-1 Pressez [ENTER/YES]

L'affichage deviendra maintenant l'écran d'enregistrement pour la partie que vous avez sélectionnée à l'étape ③ Les trois caractères de gauche indiquent le type de l'instrument de percussion



④-2 Tapez sur la touche [ENTER/YES] de façon légère pour tester le son

Vous devriez entendre le son de grosse caisse 1

④-3 Maintenant, pressez le bouton REC rouge.

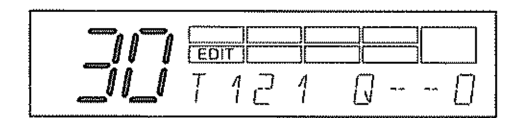
Le «-» à l'extrême droite se transforme en un «R» clignotant pour indiquer que vous êtes en attente d'enregistrement.

* Pour quitter l'attente d'enregistrement et retourner au statut de l'étape 4-1, pressez REC à nouveau.

Changement de la dynamique de programmation par frappe

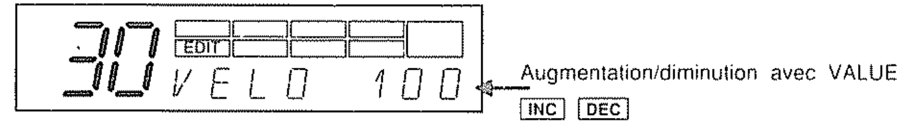
① Dans l'écran ci-dessus, pressez [EXIT/NO]

② Pressez PARAMETER [NEXT]



③ Pressez alors PARAMETER [NEXT] une fois encore

Vous êtes alors face à l'écran de réglage de la dynamique (Velocity)



④ Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC]

Cela change le réglage de dynamique pour les notes programmées par frappe

⑤ Lorsque vous avez obtenu le réglage voulu, pressez PARAMETER [NEXT]

⑥ Pressez [ENTER/YES]

Cela vous ramène à l'écran d'enregistrement de la partie de batterie

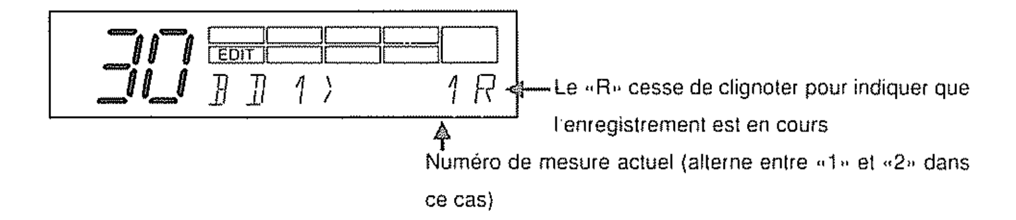
- Les sonorités de batterie sont légèrement absorbées au milieu d'un mixage, aussi est-il souvent préférable de leur donner un volume maximal, de 100 ou plus. Ce réglage n'a pas d'effet si vous jouez ou programmez les notes de batterie depuis une guitare ou un clavier

⑤ Commencez l'enregistrement

⑤-1 Pressez [START/STOP]

Le métronome commencera, indiquant que l'enregistrement est en cours

Considérons que le nombre de mesures de la boucle a été réglé à l'étape 1-5. Alors, le numéro de mesure actuel indiqué sur le côté droit de l'écran passera de «1» à «2», puis reviendra à «1» pour repasser à «2», et ainsi de suite, en commençant par la première mesure et en jouant deux mesures avant de reprendre au début de la boucle.



Important ! Cette boucle ne s'effectue que durant l'enregistrement ! La reproduction ne se fait pas de cette façon

⑥ Frappez sur le bouton [ENTER/YES] en mesure avec le métronome.

Vous enregistrez maintenant le son indiqué dans l'afficheur (dans ce cas, la grosse caisse 1 ou Bass Drum 1)

Avec l'enregistrement en boucle, vous poursuivrez la boucle de façon infinie, et chaque note que vous jouerez sera enregistrée et ajoutée aux autres, tant que vous ne stoppez pas l'enregistrement.

⑦ Supprimez toutes les mauvaises notes.

⑦ - 1 Avec l'enregistreur en fonctionnement, pressez le bouton [EXIT/NO] lorsque vous atteignez un emplacement où vous pensez que la mise en place est incorrecte.

Tant que vous tenez enfoncé le bouton [EXIT/NO], les notes enregistrées pour l'instrument affiché sont supprimées. Si vous êtes suffisamment agile avec le bouton, vous pouvez l'utiliser pour une édition en temps réel et supprimer juste une ou deux mauvaises notes.

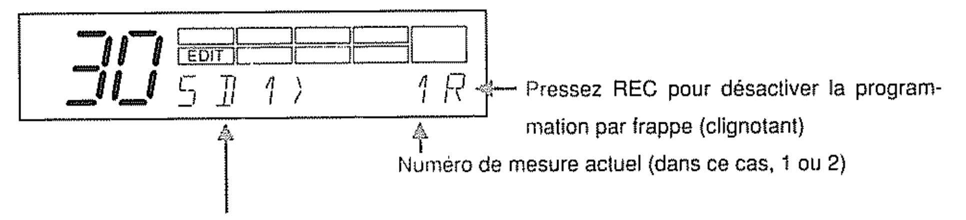
⑦ - 2 Lorsque vous avez supprimé la section inappropriée, programmez de nouvelles notes de la même façon avec le bouton [ENTER/YES].

* Cette fonction de suppression n'agit qu'en enregistrement en boucle, et uniquement pour le son de percussion actuellement affiché.

⑧ Si vous avez fini la programmation des notes pour l'instrument de percussion actuellement sélectionné, sélectionnez un autre son de batterie.

⑧ - 1 Avec l'enregistreur toujours en fonction, pressez REC.

Cela vous replace en attente d'enregistrement (le «R» à la droite de l'écran clignote) aussi pouvez-vous presser le bouton de programmation par frappe (bouton [ENTER/YES]) sans enregistrer les sons.



⑧ - 2 En frappant sur le bouton [ENTER/YES], pressez PARAMETER [NEXT].

De cette façon, vous pouvez contrôler les sons au fur et à mesure que vous les faites défiler pour sélectionner le bon.

⑧ - 3 Lorsque vous trouvez celui que vous désirez enregistrer ensuite, pressez REC.

L'enregistrement est à nouveau lancé.

⑧ - 4 Répétez les étapes 6 à 8 jusqu'à ce que vous ayez terminé la batterie de batterie pour la zone ainsi bouclée.

Remarque !

A sa sortie de la boîte, le GR-1 vous permet de choisir parmi les 17 sonorités de batterie suivantes :

BD1 (grosse caisse 1), SD1 (caisse claire 1), CHH (charleston fermée), OHH (charleston ouverte), HT 1 (tom aigu 1), HT 2 (tom aigu 2), MT 1 (tom médium 1), MT 2 (tom médium 2), LT 1 (tom basse 1), LT 2 (tom basse 2), CR1 (cymbale crash 1), CR 2 (cymbale crash 2), RID (cymbale ride), SPL (cymbale splash), SST (bord de fût), HCP (claquement de mains), CWB (cloche).

Les sons suivants ne font pas partie de l'équipement standard du GR-1. Vous devez avoir installé la carte d'extension optionnelle SR-GR-01 pour en bénéficier :

BD2 (grosse caisse 2), SD 2 (caisse claire 2), PHH (charleston au pied), RDB (cloche de cymbale ride), CHN (cymbale chinoise), TBR (tambourin), MCG (conga étouffé), HCG (conga aigu), MCG (conga grave), HTL (timbale aigu), LTL (timbale grave), HAG (agogo aigu), LAG (agogo grave), CBS (cabasa), WDB (woodblock).

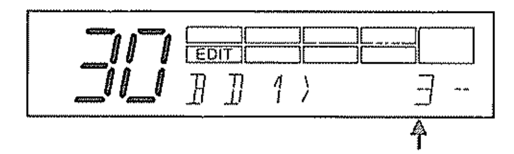
⑨ Stoppez l'enregistreur.

Lorsque vous avez fini la programmation des sons de batterie pour cette plage de bouclage, pressez le bouton [START/STOP]. Le métronome s'arrêtera et l'enregistrement sera terminé. Le numéro de mesure actuel retournera à la première mesure de la zone bouclée (dans ce cas, la mesure 1).

⑩ Maintenant, voyons la prochaine plage de bouclage.

Dans cet exemple, nous avons déjà des sons de batterie enregistrés pour les deux premières mesures. Enregistrons maintenant une autre boucle de deux mesures (pour ne pas avoir à changer la plage de bouclage) de la mesure 3 à la mesure 4.

Avec les boutons VALUE [INC] et [DEC], réglez la nouvelle position de départ sur «3».



Numéro de mesure actuel (changez-le pour la nouvelle position de départ avec VALUE [INC] [DEC])

A partir de là, suivez la même procédure que dans les étapes ⑤ à ⑩ ci-dessus.

Si vous désirez contrôler comment s'enchaîne ce que vous avez enregistré dans cette plage avec ce qui a été enregistré préalablement, pressez [START/STOP] pour stopper l'enregistreur. VALUE [DEC] pour revenir à l'emplacement d'où vous désirez lancer la reproduction, puis [START/STOP] à nouveau pour lancer la reproduction par l'enregistreur depuis ce point.

* Le bouclage ne s'effectue pas durant la reproduction.
* Si vous désirez changer le tempo général ou le réglage de quantification pour un enregistrement, répétez l'étape ② (voir page 5-13). (Notez toutefois que vous ne pouvez pas enregistrer de changement de tempo comme partie d'un morceau)
* Si vous désirez changer la plage de bouclage, répétez l'étape 1 (voir page 5-12)

Lorsque vous avez fait tout ce qui est décrit ci-dessus, vous avez enregistré vous-même une partie de batterie ! Pressez [EXIT/NO] trois fois pour retourner en mode de jeu.

Changement de volume, volume de reverb et panoramique pour chaque instrument de percussion

Référez-vous également à la section 6, «Changement d'éléments tels que volume et canal pour chaque partie» (voir page 6-15) et aux éléments de partie de batterie en page 6-17.
Contrôlez la balance entre la partie de batterie et les parties 1, 2 et 3 (la partie de batterie peut sembler plus importante quand elle est jouée seule, mais être noyée dans un mixage). Il peut donc être utile de régler la caisse claire et la grosse caisse à leur niveau maximal.

* Comme il y a de nombreuses répétitions dans une partie de batterie, lisez attentivement les pages suivantes pour savoir comment utiliser la fonction de copie afin de minimiser votre travail de programmation.

4. Edition de morceau (copie, effacement et suppression)

L'enregistreur a trois outils d'édition simples que vous pouvez utiliser pour faciliter votre programmation de morceau : la copie (Copy), l'effacement (Erase) et la suppression (Delete)

❑ Copie

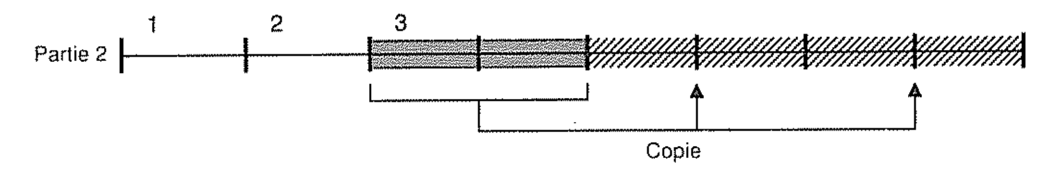
Cela signifie «prendre un ensemble de mesures et les reproduire en un emplacement différent» Vous pouvez copier toutes les données enregistrées dans une piste depuis une mesure de départ donnée, pour le nombre de mesures que vous aurez fixé, et copier cet ensemble à partir d'un autre point de la même piste, d'aussi nombreuses fois que vous le désirerez.

- Notez que cela signifie que sur le GR-1 lui-même, vous ne pourrez pas copier de données d'une piste à l'autre.

● Pistes

Une piste (track) est comme une suite de données (messages d'interprétation) conservées par l'enregistreur Le terme vient de l'enregistrement sur bande, notamment en stéréo où vous avez les sons du canal droit enregistré sur une piste et ceux du canal gauche sur l'autre piste Bien que l'enregistreur conserve des données d'interprétation (les sons joués, la durée des notes, etc) plutôt qu'un signal audio, nous conserverons l'analogie avec les pistes
Sur le GR-1, vous pouvez assimiler une piste à une partie

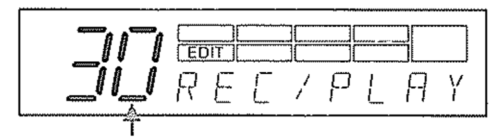
Essayons un exemple réel de copie de deux mesures d'un motif de basse (mesures 3 et 4) de la partie 2, la copie s'effectuant trois fois à partir de la mesure 3



Comment : faire la copie dans l'exemple précédent

① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART]

REC/PLAY apparaît dans l'écran

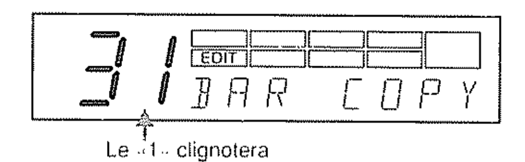


Le «0» clignotera

* Si vous avez sélectionné un morceau sur carte vous ne pourrez pas accéder à cette étape Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau dans le GR-1 lui-même.

② Pressez PARAMETER [NEXT].

L'écran change comme ci-dessous

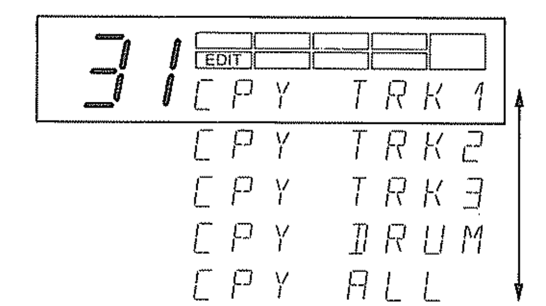


Le «1» clignotera

③ Sélectionnez la piste

③-1 Pressez [ENTER/YES]

Cela vous amène à l'écran suivant



Sélectionnez la piste à copier avec PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

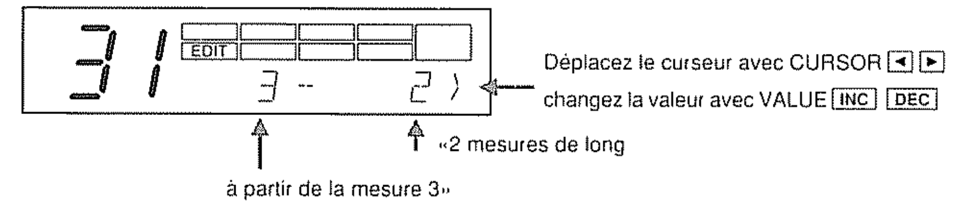
③-2 Pressez PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

Cela vous permet de sélectionner la piste source de la copie Votre choix peut se faire de «TRK1» (piste 1) à «TRK3» (piste 3), «DRUM» (partie batterie), ou «ALL» (toutes les pistes). Dans cet exemple, nous choisirons «TRK2»

④ Déterminez la source de la copie

④-1 Depuis l'écran de l'étape 3-2, pressez [ENTER/YES].

Vous verrez l'écran suivant



Ici, vous avez déterminé la zone source de la copie Sur la gauche se trouve le numéro de la première mesure de cette zone, et sur la droite le nombre de mesures qui composent cette zone

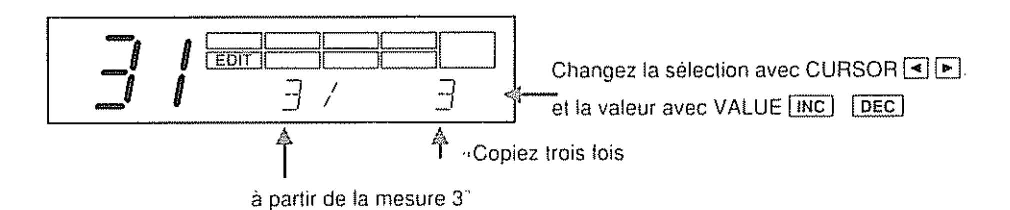
④-2 Passez d'une valeur à l'autre avec CURSOR [◄] [►] (la valeur clignote quand elle est choisie), et augmentez/diminuez la valeur avec VALUE [INC] et [DEC]

Maintenant, la zone source de copie est réglée pour «2 mesures, à partir de la 3» (donc les mesures 3 et 4)

⑤ Déterminez la destination de la copie.

⑤ - 1 Depuis l'écran de l'étape 4-2, pressez [ENTER/YES]

Vous verrez l'écran suivant



Ici, vous choisissez la zone destination de la copie. Sur la gauche est le numéro de la première mesure où se fera la copie, et sur la droite, se trouve le nombre de fois où la copie des données source s'effectuera.

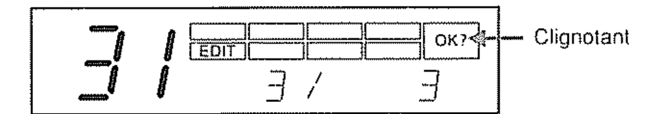
⑤ - 2 Passez d'une valeur à l'autre avec CURSOR [◄] [►] (la valeur clignote quand elle est sélectionnée) et changez les valeurs avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

A présent, nous avons réglé l'ordre suivant : «Copier les données source trois fois, à partir de la mesure 3»

⑥ Copions !

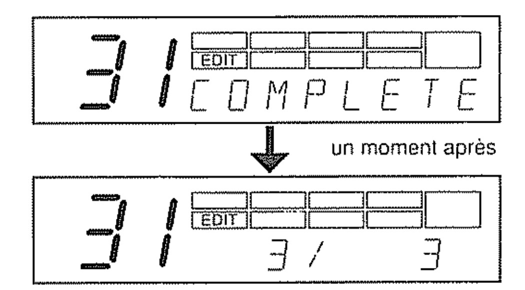
⑥ - 1 Lorsque vous avez choisi la destination, pressez [ENTER/YES]

Le message «OK?» commencera à clignoter pour vous demander confirmation



⑥ - 2 Pressez [ENTER/YES] une fois encore

Vous verrez le message «COMPLETE» dans l'écran dès que la copie aura été effectuée, suivi d'un retour à l'écran de l'étape 4



⑥ - 3 Pressez [EXIT/NO] quelques fois

Cela vous ramène à un niveau hiérarchiquement supérieur, un écran à la fois.

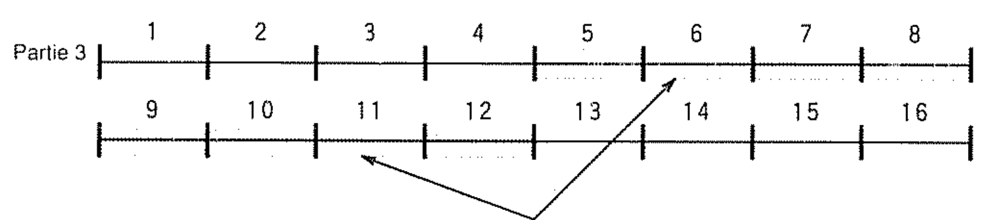
- Avec la destination de copie choisie de cette façon, cette procédure entraîne le remplacement des données présentes à l'emplacement de destination par les données source de la copie. Les données préalablement stockées à l'emplacement de destination sont perdues et il n'y a aucune façon de les retrouver. Cela est valable dans ce cas, mais un conseil cependant : vérifiez toujours deux fois ce que vous faites avant d'accomplir une telle procédure !

❑ Erase (effacement)

Cette fonction efface les données d'une zone de mesures spécifiée, laissant un espace vide à la place des notes préalablement stockées

Il vous suffit de spécifier la piste, la position de départ et le nombre de mesures à effacer

Nous ferons l'expérience avec l'exemple suivant : «Effacement de 8 mesures de la Partie 3 (sur votre synthé), de la mesure 5 à la mesure 12»

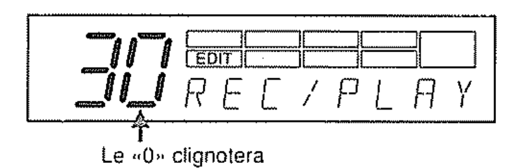


Nous allons effacer toutes les données de ces mesures sans supprimer les mesures

Comment : faire l'effacement de l'exemple ci-dessus

① En mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART].

REC/PLAY apparaît dans l'écran

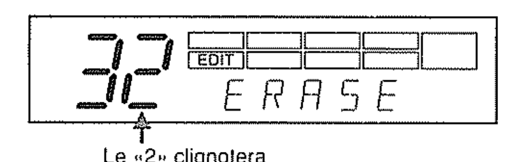


Le «0» clignotera

- Si vous avez sélectionné un morceau d'une carte, vous ne pourrez pas accéder à cette étape Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1 lui-même.

② Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois.

L'écran change comme suit

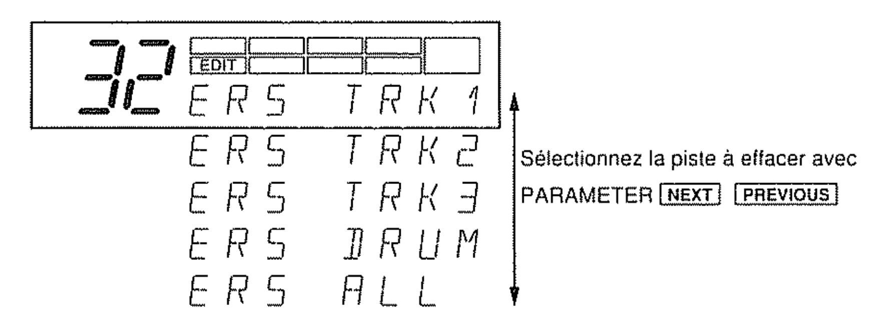


Le «2» clignotera

③ Sélectionnez la piste

③-1 Pressez [ENTER/YES]

Cela vous amène à l'écran suivant



Sélectionnez la piste à effacer avec PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

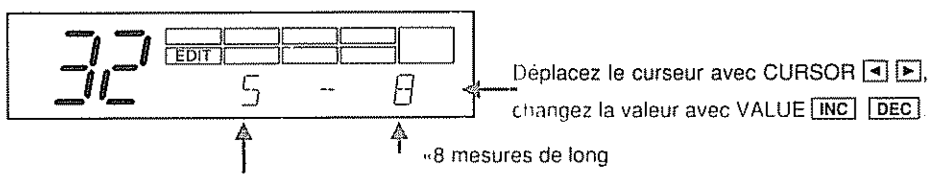
③ - 2 Pressez PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

Sélectionnez la piste à effacer : «TRK1» à «TRK3», «DRUM» ou «ALL» Dans cet exemple, nous choisirons «TRK3»

④ Déterminez la zone à effacer

④ - 1 Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez l'écran suivant



Sur la gauche se trouve le numéro de la première mesure à effacer, et sur la droite le nombre de mesures de la section à effacer

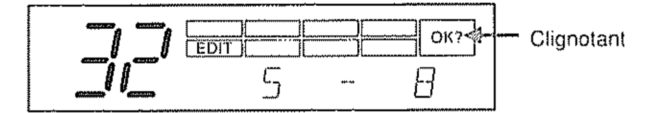
④ - 2 Sélectionnez un paramètre ou l'autre avec les boutons CURSOR [◄] [►] (l'élément sélectionné clignote), et changez sa valeur avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

Dorénavant, la plage à effacer est maintenant réglée pour «8 mesures, à partir de la mesure 5» (c'est-à-dire de la mesure 5 à la mesure 12)

⑤ Effaçons !

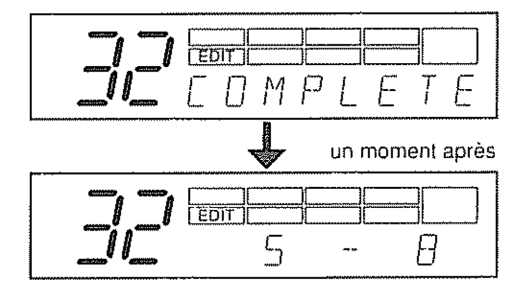
⑤ - 1 Maintenant que vous avez déterminé la plage d'effacement, pressez [ENTER/YES].

Le message «OK?» commencera à clignoter dans l'afficheur



⑤ - 2 Pressez [ENTER/YES] une fois encore pour confirmer que vous voulez poursuivre

L'écran répond par le message «COMPLETE» dès que les données sont effacées, et vous ramène à l'écran de l'étape 4



⑤ - 3 Pressez [EXIT/NO] quelques fois

Cela vous ramène en arrière, un écran à la fois

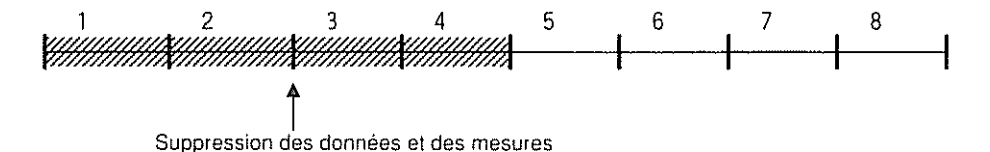
* Avec la fonction d'effacement (Erase), une fois la procédure accomplie, il n'y a pas moyen de retrouver les données antérieures, aussi, soyez attentif !

❑ Delete (suppression)

Cette fonction supprime une zone déterminée de mesures et pas seulement les données. Elle comble ensuite le trou ainsi créé en avançant les mesures suivantes.

Vous avez juste à déterminer la piste, la première mesure à supprimer et le nombre de mesures à supprimer. Pour combler le trou ainsi créé par cette suppression, les mesures suivantes sont alors renumérotées.

Utilisons un exemple concret : « Suppression des 4 mesures d'intro et donc début du morceau en mesure 5 ».

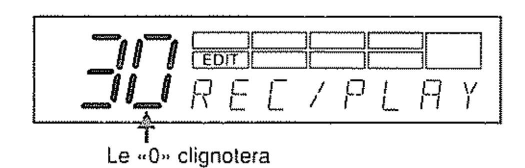


Suppression des données et des mesures

Comment : faire la suppression de l'exemple ci-dessus

① En mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART].

REC/PLAY apparaît dans l'écran.

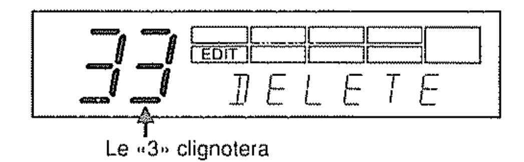


Le «0» clignotera

* Si vous avez sélectionné un morceau d'une carte, vous ne pourrez pas accéder à cette étape. Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1 lui-même.

② Pressez PARAMETER [NEXT] trois fois.

L'écran change comme suit.

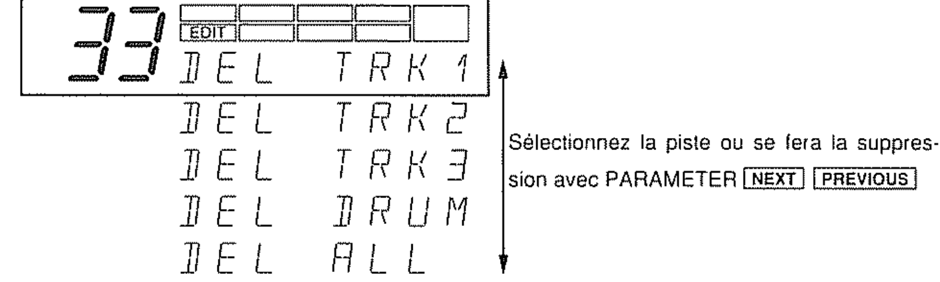


Le «3» clignotera

③ Sélectionnez la piste.

③-1 Pressez [ENTER/YES].

Cela vous amène à l'écran suivant.



Sélectionnez la piste ou se fera la suppression avec PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

③-2 Pressez PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

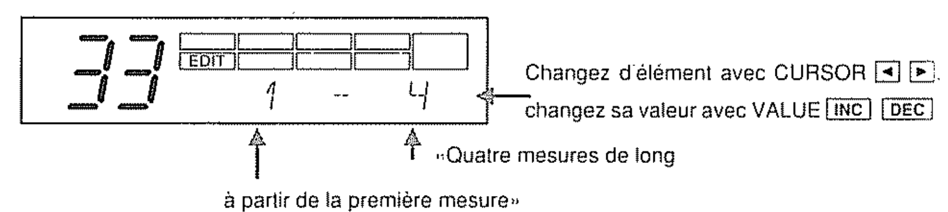
Sélectionnez la piste où se fera la suppression : «TRK1» à «TRK3», «DRUM» ou «ALL».

Dans cet exemple, nous choisirons «ALL» pour effacer l'intro (qui est sur toutes les pistes).

④ Déterminez la zone à supprimer

④ - 1 Depuis l'écran de l'étape 3-2, pressez [ENTER/YES].

Vous verrez l'écran suivant



Sur la gauche se trouve le numéro de la première mesure à supprimer. et sur la droite le nombre de mesures de la section à supprimer

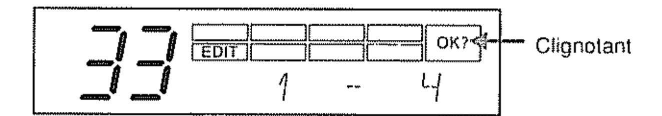
④ - 2 Sélectionnez l'un ou l'autre de ces paramètres, avec les boutons CURSOR [◄] [►] (le paramètre sélectionné clignotera) et changez sa valeur avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

La zone à supprimer est donc maintenant réglée sur «4 mesures. à partir du début» (c'est-à-dire les mesures 1 à 4 sur toutes les pistes).

⑤ Supprimons !

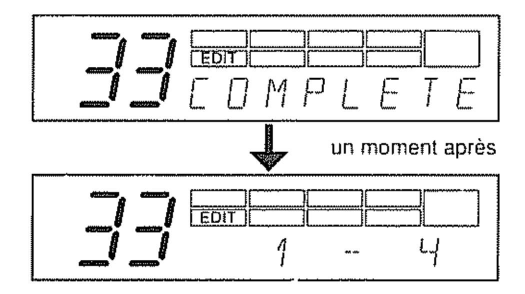
⑤ - 1 La zone à supprimer est déterminée Pressez [ENTER/YES] pour lancer la procédure.

Le message «OK?» commencera à clignoter dans l'afficheur Vérifiez bien tout et assurez-vous que tout est programmé comme vous le désirez



⑤ - 2 Pressez [ENTER/YES] pour confirmer.

L'affichage se change en «COMPLETE» dès que les données sont supprimées. et vous ramène à l'écran de l'étape 4



⑤ - 3 Pressez [EXIT/NO] quelques fois.

Cela vous ramène en arrière. un écran à la fois

* Il n'y a pas de possibilité de retrouver les données supprimées. aussi, soyez bien attentif à toutes vos manœuvres!

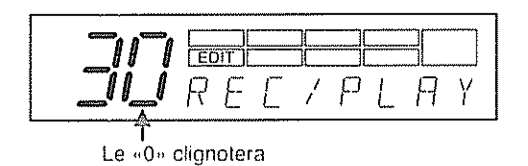
5. L'enregistreur : réglages divers

Nous avons réuni des réglages divers concernant l'enregistreur, tels que le décalage dans le temps (Timing Offset), le format de mesure, le réglage On/Off du métronome, etc., sous le titre générique de «Paramètres d'enregistrement» (REC PARM). Voici comment y accéder

Comment : régler les paramètres d'enregistrement

① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART].

Vous verrez l'écran REC/PLAY



Le «0» clignotera

* Si vous avez sélectionné un morceau sur une carte, vous ne pourrez pas accéder à cette étape. Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1 lui-même

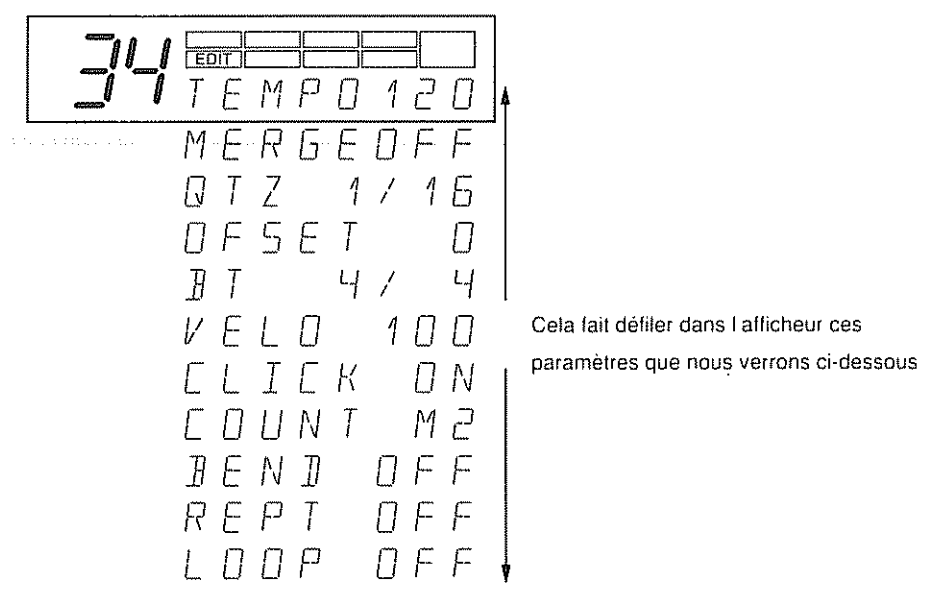
② Pressez PARAMETER [NEXT] quatre fois pour accéder à l'écran suivant.



Le «4» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez un écran tel que le suivant où vous pouvez régler les différents paramètres d'enregistrement



④ Utilisez les boutons PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS] pour faire défiler la liste des paramètres. Réglez ensuite le paramètre choisi avec les boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑤ Une fois terminé, pressez [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu

❑ Actions de ces fonctions (La partie en gras est celle où se fait le réglage)

TEMPO **120**

Tempo Plage de réglage : 20 à 250 coups par minute (bpm)

Règle le tempo d'enregistrement. Cette fonction agit pareillement au réglage de tempo de l'écran REC/PLAY

MERGE **OFF**

Règle On ou Off l'option Merge. Réglages : Off, On

Dans tous les cas d'enregistrement, excepté l'enregistrement en boucle, si vous essayez d'enregistrer de nouvelles données sur une piste qui en contient déjà, toutes les données précédentes seront remplacées. Toutefois, avec la fonction Merge sur On, les nouvelles données enregistrées se superposeront aux données existantes, aussi pourrez-vous entendre les deux enregistrements simultanément. (Ce réglage n'a pas d'effet sur la façon dont l'enregistrement en boucle se traite)

QTZ **1/16**

Règle la résolution de quantification. Réglage : neuf valeurs de notes différentes ou OFF

Cette fonction agit pareillement que la quantification en écran REC/PLAY (voir «Quantification» en page 5-11)

OFSET **0**

Décalage. Plage : -48 à +48

Cela permet des réglages fins de la mise en place à l'enregistrement. Des valeurs négatives font avancer légèrement toutes les notes alors que des valeurs positives les retardent légèrement. L'effet obtenu est un jeu «en retard» ou «en avance» du temps, créant ainsi des feelings rythmiques particuliers

BT **4/4**

Beat (format de mesure). Plage : nombre de temps par mesure 1 à 16; valeurs de note, 2, 4, 8 ou 16

Cela règle le format de mesure à l'enregistrement ainsi que la façon dont le métronome est entendu

VELO **100**

Valeur de dynamique pour la programmation par frappe. Plage : 1 à 127

Cela règle la dynamique (uniforme) de toutes les notes que vous programmez lorsque vous utilisez la programmation par frappe pour la partie de batterie (voir P 5-12). Ce réglage est le même que celui fait en écran REC/PLAY

CLICK **ON**

Règle le métronome Off et On. Réglages : OFF, ON

Cela règle le fait que le métronome soit entendu ou non durant l'enregistrement.

COUNT **M2**

Durée du décompte. Plage : M0, M1, M2, M4

Cela règle la longueur du décompte que vous obtenez lorsque vous pressez [START/STOP] pour lancer l'enregistrement. «M0» signifie que l'enregistrement commence immédiatement à la pression du bouton, «M2» signifie que deux mesures de décompte précèdent l'enregistrement et ainsi de suite

BEND **OFF**

Réglage On et Off de l'enregistrement du Pitch Bend. Réglages : OFF, ON

En général, vous ne pouvez pas enregistrer les messages de Pitch Bend dans l'enregistreur. Toutefois, si vous devez exceptionnellement le faire, réglez ce paramètre sur On.

- Les messages de Pitch Bend sont constitués de tout un flot continu de données, aussi ont-ils tendance à très rapidement saturer la mémoire de l'enregistreur.

REPT **OFF**

Réglage Off et On du jeu répétitif. Réglages : OFF, ON

Le jeu répétitif permet la reproduction en boucle d'un morceau à enregistrer tant que vous ne pressez pas la pédale [►/■] ou le bouton [START/STOP]

LOOP **OFF**

Plage de l'enregistrement en boucle. Plage : OFF, 1 à 8 mesures

Lorsque le réglage est un des huit nombres possibles, le nombre choisi correspond au nombre de mesures de la boucle. Avec un réglage sur Off, vous êtes en enregistrement normal (pas de boucle).

6. Changement de Tone durant l'enregistrement

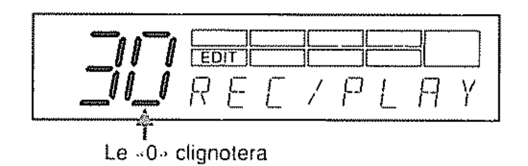
Si vous changez de Tone durant l'enregistrement, vous aurez l'impression d'avoir plus de Parties disponibles Toutefois, l'enregistreur doit pour cela recevoir des informations de pression sur des boutons, comme un magnétophone normal, et vous aurez probablement vos mains prises par votre jeu à la guitare

Dans ce cas, nous avons prévu la possibilité de changer de Tone durant l'enregistrement à l'aide des pédales Vous pouvez configurer la procédure comme expliqué ci-dessous pour que, lorsque vous pressez une pédale, cela sélectionne un Tone d'origine

Comment : appeler un Tone d'origine avec une pédale

① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART]

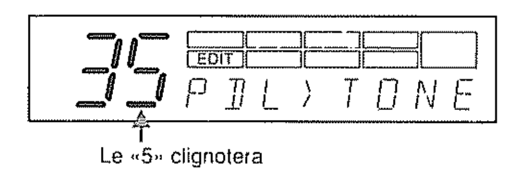
Cela appelle l'écran REC/PLAY



* Si vous avez sélectionné un morceau d'une carte, vous ne pourrez pas accomplir cette étape. Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1 lui-même.

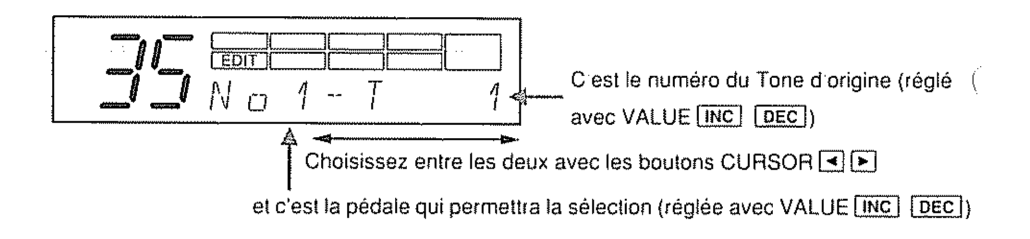
② Pressez PARAMETER [NEXT] cinq fois

L'écran changera pour le suivant



③ Pressez [ENTER/YES]

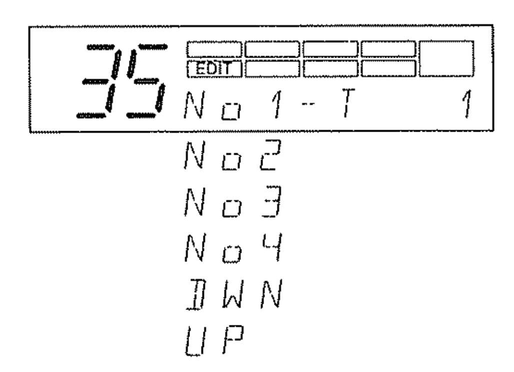
Cela vous amène à l'écran dans lequel vous pouvez fixer quelle pédale correspond à quel Tone



La pédale est sur la gauche de l'afficheur, et sur la droite se trouve le numéro entre 00 et 399 qui correspond au numéro du Tone d'origine qui sera sélectionné quand la pédale sera enfoncée

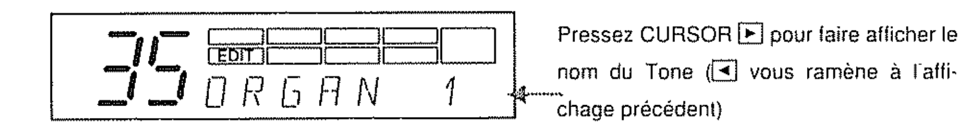
④ Passez de droite à gauche avec les boutons CURSOR [◄] [►] (le côté actuellement sélectionné clignotera) et changez la valeur avec les boutons VALUE [INC] et [DEC].

Vous aurez les options suivantes pour changer le côté gauche (assignation de pédale) :



Ainsi, par exemple, «DWN-T16» signifie que lorsque vous pressez la pédale [DOWN] durant l'enregistrement, cela appellera le Tone d'origine 16, "ORGAN 1".

⑤ Si vous désirez voir le nom du Tone d'origine, à titre de contrôle, pressez le bouton CURSOR [►].



Pressez CURSOR [►] pour faire afficher le nom du Tone ([◄] vous ramène à l'affichage précédent)

⑥ Après contrôle, pressez CURSOR [◄].
Cela vous ramène à l'affichage de l'étape 4

⑦ Répétez les étapes 4 à 6 jusqu'à ce que vous ayez assigné des Tones à toutes les pédales

⑧ Après avoir fait tous les réglages, pressez [EXIT/NO] deux fois.
Vous retournerez en mode de jeu

Ces réglages sont maintenant stockés en mémoire, aussi pouvez-vous changer de Tone durant l'enregistrement

- Lorsque vous faites cela, vous devez lancer et arrêter l'enregistreur avec le bouton [START/STOP] de la façade plutôt qu'avec la pédale.

- Vous pouvez utiliser une pédale pour insérer des messages de changements de Patch, toutefois cela ne peut être accompli à l'étape 2-4 de «Enregistrement avec les Parties 1, 2 et 3» (voir P 5-7). Au contraire, après avoir enregistré toutes vos Parties, revenez au début et mettez en service la fonction Merge (voir P 5-27) et réenregistrez les pressions sur les pédales appropriées pour insérer les messages de changements de Patch dans le morceau

7. Prévention des disparitions de voix Voice Reserve

Le GR-1 peut produire un maximum de 24 voix simultanément dans le module pour guitare et le module multi-timbral, c'est-à-dire les deux modules ensemble, ce qui correspond à une polyphonie maximale de 24 voix. Certains Tones d'origine utilisent deux de ces voix à la fois (voir la liste des Tones en page 9-16 pour des informations). Et bien sûr, les Patches utilisent simultanément deux Tones, le 1er et le 2nd. Aussi, vous trouverez ci-dessous un exemple simple de calcul d'utilisation des voix durant une interprétation :

2 voix (au maximum) x 2 Tones (1er + 2nd) x 6 cordes : 24 voix (maximum)

Aussi, vous pouvez voir qu'en circonstance normale, vous ne devriez avoir aucun problème d'allocations de voix (cela considère que vous n'utilisez pas la fonction FAT qui consomme encore plus de voix)

Toutefois, si vous utilisez le module de sons multi-timbral avec l'enregistreur ou un séquenceur MIDI externe, il est fort probable que vous tomberez à cours de voix. Dans ce cas, la dernière note demandée «volera» les voix nécessaires à la note la plus ancienne

❑ Lorsque la polyphonie maximale est dépassée

... C'est à cet instant que la fonction de réserve de voix (Voice Reserve) entre en action.

Le problème avec la méthode décrite ci-dessus est qu'elle ne tient pas compte de l'importance des différentes notes, comme par exemple la mélodie et par conséquent du préjudice créé par la disparition d'une voix; elle agit juste selon l'ordre d'apparition des notes

Aussi, lorsque la limite des 24 voix est dépassée, si la Partie à laquelle est volée une ou plusieurs voix est une Partie importante telle que basse ou caisse claire, la disparition sera particulièrement audible

Nous avons essayé de résoudre ce type de problème en travaillant avec la polyphonie maximale tout en évitant la disparition de voix importante avec la fonction de réserve de voix pour le GR-1

La réserve de voix est un réglage qui vous permet de garantir un nombre minimal de voix pour chaque Partie

Par exemple, quand vous fixerez la réserve de voix pour la Partie de basse qui utilise généralement une seule note à la fois, un réglage de «2» permettra à la Partie de basse d'avoir toujours deux voix de disponibles

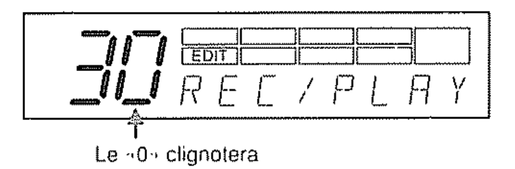
Bien sûr, cela ne signifie pas que la Partie de basse ne peut avoir que deux voix. Et si vous avez suffisamment de voix pour les autres Parties, le nombre de voix demandé sera toujours satisfait, dans la limite des 24 voix.

Quand vous utilisez la section multi-timbrale du module de sons, gardez à l'esprit ce que fait chaque Partie et quelle est l'importance de chacune quand vous réglez la réserve de voix. Voici comment faire ce réglage

Comment : régler la réserve de voix

① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [RECORDER PART]

Cela vous amène à l'écran REC/PLAY

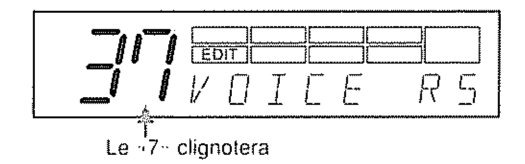


Le «0» clignotera

- Si vous avez sélectionné un morceau d'une carte, vous ne pourrez pas accomplir cette étape. Suivez les instructions de la page 5-32 pour sélectionner un morceau du GR-1 lui-même.

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois

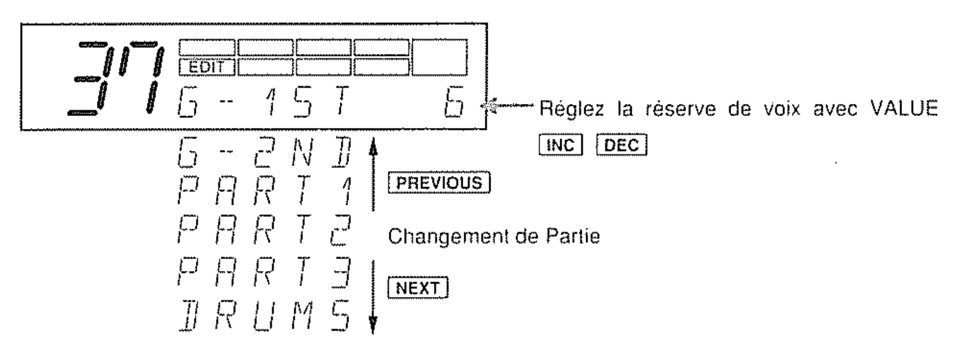
L'écran change pour le suivant



Le «7» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

Cela vous amène à l'écran de réserve de voix



④ Sélectionnez la Partie que vous désirez régler avec le bouton PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]. Vous avez des réglages indépendants pour le 1er et le 2nd Tone de la guitare.

⑤ Lorsque vous avez sélectionné une Partie, réglez la réserve de voix avec VALUE [INC] [DEC]

Remarque !

Dans le réglage de réserve de voix, le total de toutes les Parties ne peut excéder 24 voix. En réglant la Partie guitare, il y a trois niveaux pour le 1er et le 2nd Tone ensemble : «0, 6, 12». «6» signifie que chaque corde est assurée d'avoir une voix et «12» signifie que chacune est assurée d'avoir deux voix. Pour le module multi-timbral, vous avez «1, 2 ou 3» jusqu'au maximum de 24 voix disponibles.

⑥ Lorsque les réglages sont terminés, pressez [EXIT/NO] deux fois.

Cela vous ramène en mode de jeu

8. Sélection du morceau à reproduire (GR-1 ou carte)

Le GR-1 a deux méthodes d'utilisation de l'enregistreur.

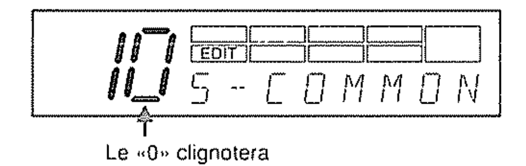
- Une avec le morceau de la mémoire interne (pour l'enregistrement ou la reproduction)
- Une avec un morceau d'une carte mémoire (M-256E : vendue séparément) (reproduction uniquement)

Si vous avez une carte insérée dans la fente prévue à cet effet, même si vous avez copié le morceau dans la mémoire interne, vous pouvez cependant reproduire le morceau de la carte. Aussi, à certain moment, il vous faudra déterminer ce que vous voulez faire, reproduire le morceau de la mémoire interne ou celui de la carte, et voici comment faire

Comment : sélectionner le morceau dans l'enregistreur

① Pressez le bouton EDIT [SYSTEM] depuis le mode de jeu.

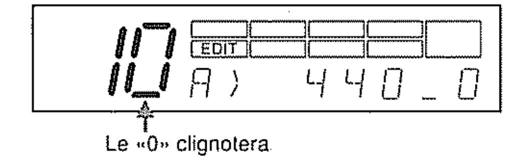
Vous verrez l'écran qui indique «S-COMMON»



Le «0» clignotera

② Pressez [ENTER/YES].

Vous verrez l'écran suivant

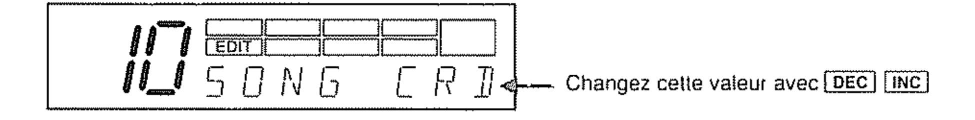


Le «0» clignotera

③ Pressez PARAMETER [NEXT].

④ Pressez VALUE [INC] [DEC].

Maintenant, vous pouvez sélectionner soit «INT» (pour un morceau stocké en mémoire interne) ou «CRD» (pour la carte).



⑤ Pressez [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu

⑥ Pressez [START/STOP].

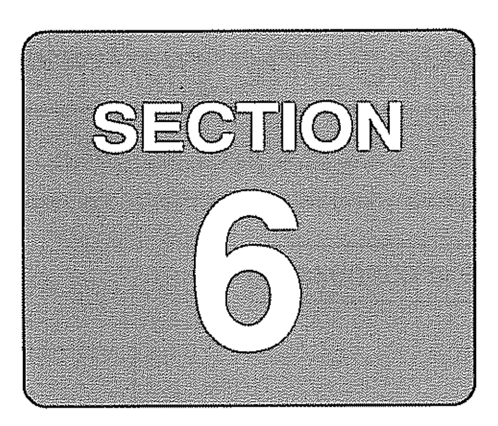
Maintenant, vous pouvez faire reproduire le morceau que vous avez sélectionné

Important!

Les morceaux de la carte ne peuvent qu'être reproduits Vous ne pouvez pas directement enregistrer des morceaux sur les cartes mémoire C'est pourquoi, lorsque vous avez sélectionné un morceau d'une carte, vous ne pouvez pas passer dans l'écran enregistrement après avoir pressé le bouton EDIT [RECORDER PART].
Pour sauvegarder un nouveau morceau sur une carte, enregistrez d'abord le morceau en mémoire interne puis utilisez la fonction de copie de morceau pour le transférer sur la carte La copie de morceau peut servir à copier un morceau de la mémoire interne vers la carte, ainsi qu'en sens inverse (les données de réglages faits lorsque vous pressez EDIT [RECORDER PART] sont également inclus dans les données de morceau). Pour en savoir plus sur la copie de morceau, consulter la page 7-17 de la Section 7.

[Contrôle des acquis de la Section 5]

- Savez-vous comment enregistrer et faire une reproduction avec l'enregistreur ? (Voir P 5-5)
- Comprenez-vous comment faire un enregistrement en boucle ? (Voir P 5-12)
- Pouvez-vous programmer une Partie de batterie en utilisant la programmation par frappe ? (Voir P 5-12)
- Pouvez-vous éditer un morceau à l'aide des fonctions de copie et de suppression ? (Voir P 5-19)
- Pouvez-vous effectuer un enregistrement non remplaçant (fonction Merge) ? (Voir P 5-27)
- Avez-vous bien compris comment fonctionne la quantification ? (Voir P 5-11)
- Savez-vous comment changer de Tone durant un enregistrement ? (Voir P 5-28)
- Comprenez-vous comment fonctionne la réserve de voix ? (Voir P 5-30)
- Pouvez-vous changer le morceau (mémoire interne ou carte) à reproduire par l'enregistreur ? (Voir P 5-32)



Extension

« Connexion d'autres appareil MIDI »

[Objectif]

La face arrière du GR-1 est dotée de prises MIDI IN et MIDI OUT. L'utilisation du MIDI vous ouvre de nombreuses possibilités pratiques : utiliser la guitare pour piloter un module de sons externe ou d'autres appareils, utiliser le GR-1 comme module de sons additionnel pour un clavier ou un séquenceur. Cette section concerne l'extension de votre système MIDI.

● Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (Interface numérique pour instrument de musique), un standard mondial pour le transfert de données entre instruments de musique et ordinateurs. Un instrument compatible MIDI peut lire et comprendre les messages de changement de Patch ou les données de jeu émises depuis un autre instrument MIDI. même si les modèles des deux instruments diffèrent complètement ou sont produits par des fabricants différents. Ainsi, par exemple, vous pouvez utiliser une guitare synthé faite par un fabricant A pour faire jouer un module de sons d'un fabricant B, et les utiliser simultanément pour programmer des données dans un séquenceur construit par un fabricant C.

Le GR-1 utilise des messages MIDI pour transmettre des informations concernant :

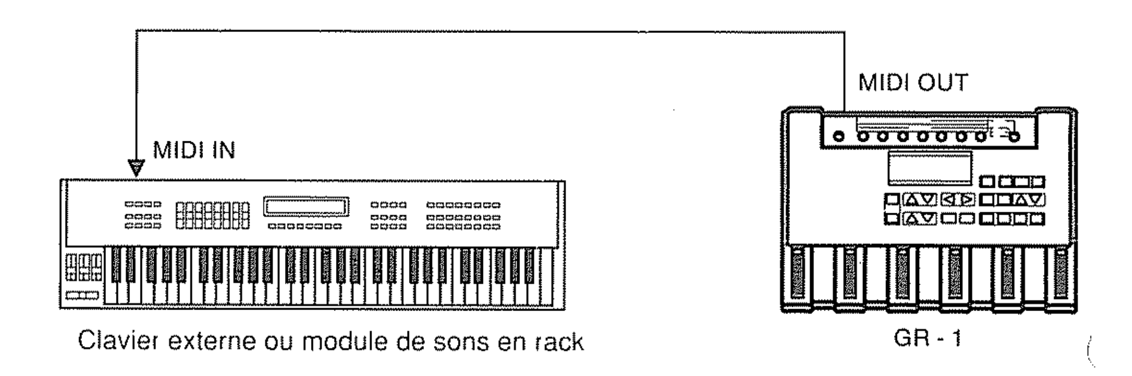
- La hauteur d'une note qui a été jouée, et le type d'attaque (messages Note On ou «enfoncement de note»);
- L'instant où la vibration d'une corde est tombée en dessous d'un certain seuil (messages Note Off ou «relâchement»);
- Les changements continus de hauteur, tel que corde tirée, levier de vibrato, glissés, etc. (Messages de Pitch Bend);
- Les changements de Patch ou de Tone quand il s'agit d'une Partie multi-timbrale (messages de changement de programme); et
- Les changements de volume et d'effets de tout type (messages de changement de commande)

Ce ne sont que quelques-uns des nombreux types de messages différents qui existent

1. Déclenchement d'un module de sons externe avec une guitare

Les notes venant de votre guitare sont converties par le GR-1 en messages MIDI qui peuvent être alors utilisés pour piloter un module de sons MIDI externe. Cela vous permet de jouer des innombrables claviers ou modules de sons MIDI qui existent, depuis votre guitare. Imaginez un peu !

Faire la connexion



Il y a trois façons de faire cela, selon votre module de sons.

Type A : vous avez un module de sons multi-timbral avec six Parties ou plus (transmission en mode mono)

Type B : vous avez un module de sons multi-timbral avec cinq Parties au moins ou vous désirez diminuer le nombre de Parties et de canaux utilisés (transmission en mode poly)

Type C : votre module de sons n'est pas multi-timbral mais peut utiliser simultanément six canaux (transmission en mode mono).

■ Type A : modules de sons multi-timbraux avec six Parties ou plus

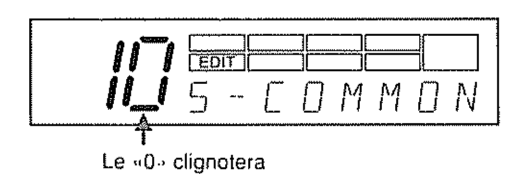
Le GR-1 peut utiliser un total de six canaux MIDI, un par corde, pour transmettre les messages MIDI de notes ou de Pitch Bend. Si vous avez un module de sons qui a six Parties ou plus, vous pouvez avoir une correspondance directe entre les cordes (qui ne peuvent jouer qu'une note à la fois), et les Parties (qui dès lors ne joueront aussi qu'une note à la fois), avec ce qui est appelé le «mode mono»

Avec ce type de configuration, vous pouvez reproduire les techniques de jeu de guitare, telles que tirer une corde à l'unisson, quand vous tirez sur une corde tout en tenant une autre à la même hauteur.

Préparation du GR-1

① Réglez le canal de base.

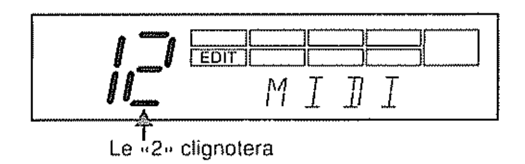
①-1 Pressez EDIT [SYSTEM].



Le «0» clignotera

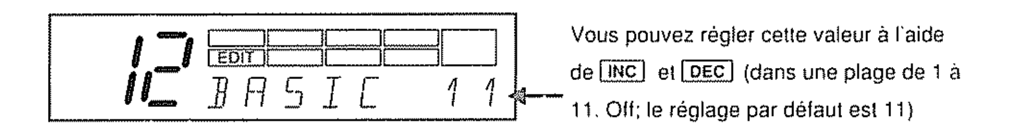
①-2 Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois.

Le mot «MIDI» s'affichera



Le «2» clignotera

①-3 C'est l'écran pour régler le canal de base. Pressez [ENTER/YES] pour poursuivre



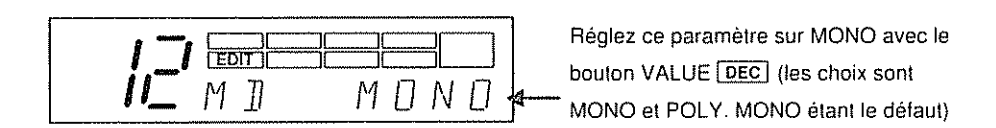
Vous pouvez régler cette valeur à l'aide de [INC] et [DEC] (dans une plage de 1 à 11. Off; le réglage par défaut est 11)

- Ce mode utilise six canaux à la fois, un pour chaque corde, aussi le canal de base réglé sur «11» signifie que les canaux 11 à 16 seront utilisés. Un réglage de «5» indique que les canaux 5 à 10 seront utilisés. Utilisez les boutons [INC] et [DEC] pour régler les canaux en correspondance avec les valeurs disponibles sur votre module de sons.

② Réglez le mode de transmission MIDI sur MONO

Depuis l'étape 1-3, pressez le bouton PARAMETER [NEXT].

Vous verrez l'écran suivant pour changer de mode. Contrôlez que c'est bien «MONO» qui s'affiche

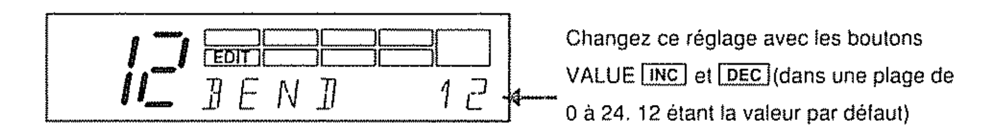


Réglez ce paramètre sur MONO avec le bouton VALUE [DEC] (les choix sont MONO et POLY. MONO étant le défaut)

③ Réglez la plage d'action du Pitch Bend

Depuis l'étape 2, pressez le bouton PARAMETER [NEXT].

Cela vous amène à l'écran de réglage de la plage d'action du Pitch Bend (Bend Range). Ici, vous pouvez régler l'effet maximal (de 0 à 24) obtenu pour le module de sons MIDI que vous utilisez.



Changez ce réglage avec les boutons VALUE [INC] et [DEC] (dans une plage de 0 à 24. 12 étant la valeur par défaut)

Cette plage d'action du Bender est la variation de hauteur maximale obtenue sur le module de sons par réception de messages MIDI de Pitch Bend. Cette valeur doit être réglée pour correspondre à la variation de hauteur maximale voulue pour les meilleurs résultats. «12» signifie qu'une variation maximale de 12 demi-tons vers le haut ou le bas (c'est-à-dire de plus ou moins une octave). Quand la plage d'action du Pitch Bend est réglée sur «0», le GR-1 transmettra ces données de notes par demi-ton, vers l'appareil MIDI externe.

● Réglage de plage d'action du Pitch Bend

Vous devez régler cette valeur aussi haut que possible pour fidèlement reproduire les glissés, tirés et autres techniques typiques de la guitare!

④ Pressez [EXIT/NO] deux fois.

Cela vous ramène au mode de jeu. Les réglages que vous avez faits sont automatiquement stockés.

Parfait, tout est réglé sur le GR-1. Voyons maintenant à l'autre extrémité, la réception.

Préparation du module de sons MIDI externe

Suivez les procédures données dans le mode d'emploi de votre module de sons MIDI externe pour faire ce qui suit :

① Mettez en service les canaux MIDI (dans l'ordre à partir du numéro de canal de base que vous avez fixé dans l'étape 1-3 ci-dessus) pour les six Parties que vous désirez piloter avec la guitare. Ainsi, par exemple, si le canal de base est réglé sur 11, la première corde de la guitare émettra ses messages sur le canal 11, la seconde sur le canal 12 et ainsi de suite sur le canal 16.

② Réglez la plage d'action du Bender pour qu'elle corresponde à la plage fixée sur le GR-1 dans l'étape 3 ci-dessus.

③ Dans le module de sons, sélectionnez le Tone que vous désirez obtenir pour chaque corde.

Ça y est. Maintenant, vous êtes prêt à jouer sur la guitare et entendre les sons venant du module de sons MIDI externe. Si ce n'est pas le cas, contrôlez vos connexions MIDI et l'ampli une nouvelle fois. Dans la dernière moitié de ce chapitre, nous vous expliquerons comment vous pouvez changer de Tone durant le jeu («Utilisation des pédales du GR-1 pour changer de Tone sur un module de sons externe», voir P 6-7))

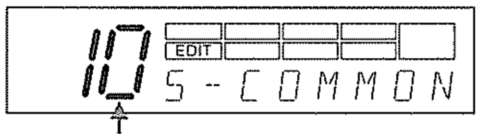
■ Type B : modules de sons multi-timbraux avec cinq Parties ou moins ; ou, si vous désirez diminuer le nombre de Parties et canaux utilisés

Vous pouvez configurer le GR-1 pour déclencher un module de sons externe en transmettant toutes les notes sur un seul canal MIDI, comme le ferait un instrument à clavier. Cela s'appelle le mode «Poly».
L'inconvénient est que vous ne pouvez plus émettre un message de Pitch Bend individuellement pour chaque corde, aussi, ne pouvez-vous plus exploiter les techniques typiques de la guitare, telles que le tiré d'une corde pendant qu'une autre reste à hauteur stable, comme nous l'avons fait en mode Mono. Toutefois, vous devrez passer en mode Poly si vous n'avez pas six canaux de disponibles. C'est également une configuration idéale pour l'utilisation avec un synthé basse où vous n'harmonisez que rarement par Pitch Bend, ou lorsque vous désirez simuler des instruments à clavier.

Préparation du GR-1

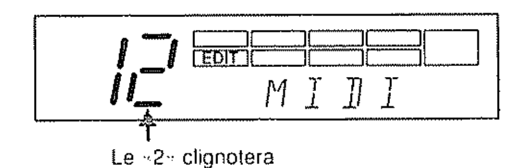
① Réglez le canal de base, de la même façon que nous l'avons fait pour le mode Mono.

①-1 Pressez EDIT [SYSTEM]



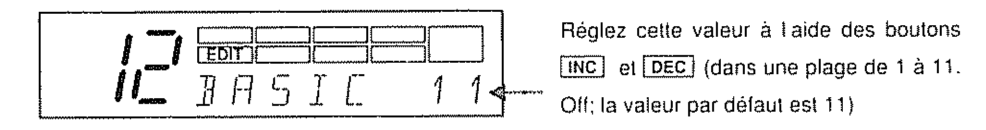
Le «0» clignotera

①-2 Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois



Le «2» clignotera

①-3 C'est l'écran que nous voulons pour régler le canal de base, aussi pressez [ENTER/YES] pour poursuivre



Réglez cette valeur à l'aide des boutons [INC] et [DEC] (dans une plage de 1 à 11. Off; la valeur par défaut est 11)

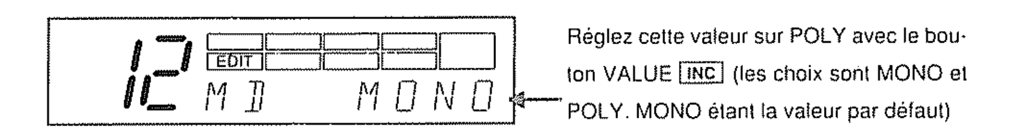
①-4 Réglez cela à l'aide des boutons [INC] et [DEC] (dans une plage de 1 à 11; le réglage par défaut est 11).

Dans ce mode, la transmission ne s'effectue que sur un seul canal, aussi un réglage du canal de base équivalent à «11» signifie que vous transmettez toutes les notes du GR-1 sur le canal 11. Cela laisse les canaux 12 à 16 disponibles pour d'autres utilisations sur votre module de sons

② Réglez le mode de transmission MIDI sur POLY.

②-1 Depuis l'écran de l'étape 1-3, pressez le bouton PARAMETER [NEXT]

Vous verrez l'écran suivant servant à changer de mode



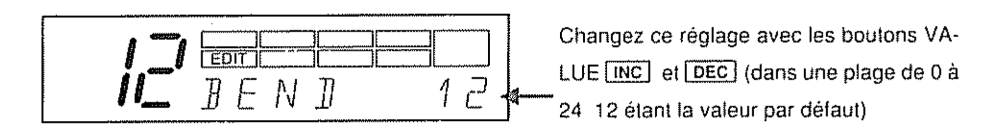
Réglez cette valeur sur POLY avec le bouton VALUE [INC] (les choix sont MONO et POLY. MONO étant la valeur par défaut)

②-2 Réglez cette valeur sur POLY avec le bouton VALUE [INC]

③ Réglez la plage de Pitch Bend.

③-1 Depuis l'écran de l'étape 2, pressez une nouvelle fois le bouton PARAMETER [NEXT].

Cela vous amène à l'écran de plage d'action du Bender (Bend).



Changez ce réglage avec les boutons VALUE [INC] et [DEC] (dans une plage de 0 à 24. 12 étant la valeur par défaut)

③-2 Réglez la plage d'action du Bender avec les boutons [INC] et [DEC]

③-3 Une fois que vous avez fait les réglages, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois pour retourner à l'écran de jeu.

Préparation du module de sons MIDI externe

Suivez les procédures données dans le mode d'emploi du module de sons MIDI externe que vous utilisez pour faire les réglages suivants :

① Réglez le canal de réception MIDI du module de sons externe pour qu'il corresponde au canal de base du GR-1 que vous avez réglé dans l'étape 1-3 ci-dessus.

② Réglez la plage d'action du bender pour qu'elle corresponde à celle réglée sur le GR-1 dans l'étape 3 ci-dessus

③ Sur le module de sons, sélectionnez le son qui doit être produit par toutes les notes jouées.

Cela termine la configuration, aussi pouvez-vous maintenant jouer sur la guitare et entendre les notes venant du module de sons MIDI externe Si ce n'est pas le cas, contrôlez vos connexions et réglages d'ampli une fois encore Dans la dernière moitié de ce chapitre, nous expliquerons comment changer de son en cours de jeu («Utilisation des pédales du GR-1 pour changer de son sur un module de sons externe» (voir page 6-7))

■ Type C : Modules de sons mono-timbraux en mode mono

Aujourd'hui les modules de sons multi-timbraux sont chose commune, il reste cependant des modules (du bon vieux temps !) qui peuvent recevoir sur tous les canaux mais ne produire qu'un seul son à la fois (c'est-à-dire une seule partie). Cela signifie qu'ils n'ont pas de mode multi-timbral Ils peuvent cependant parfois être pilotés en mode mono à l'aide de 6 canaux Pour piloter ce type de module de sons avec le GR-1, suivez les étapes décrites ci-dessous

* Les produits Roland suivants sont dans cette catégorie
  D-50, D-550, MKS-70, MKS-50, etc

Préparation du GR-1

Suivez la même procédure que pour un module de type A afin de régler le mode mono, le canal de base et la plage d'action du pitch bend

Préparation du module de sons externe

Suivez les procédures du mode d'emploi du module de sons que vous utilisez pour faire les réglages suivants :

① Réglez le canal de réception MIDI du module de sons pour qu'il corresponde au canal de base du GR-1

② Réglez la plage d'action du pitch bend pour qu'elle corresponde à celle réglée sur le GR-1

③ Sur le module de sons, sélectionnez le son que vous désirez entendre

Dorénavant, lorsque vous jouez sur la guitare, vous entendez les sons venant du module.

Utilisation des pédales du GR-1 pour changer de son sur un module de sons externe

Chaque fois que vous faites un changement de Patch à l'aide des pédales du GR-1, vous faites émettre un message de changement de programme par la prise MIDI OUT. La relation entre le numéro de Patch sélectionné et le numéro de changement de programme transmis est la suivante (c'est du moins la correspondance par défaut, c'est-à-dire celle qui a été configurée pour vous lorsque vous sortez pour la première fois le GR-1 de sa boîte).

Groupe/Banque \ Numéro	1	2	3	4
11	1	2	3	4
12	5	6	7	8
13	9	10	11	12
14	13	14	15	16
15	17	18	19	20
16	21	22	23	24
17	25	26	27	28
18	29	30	31	32

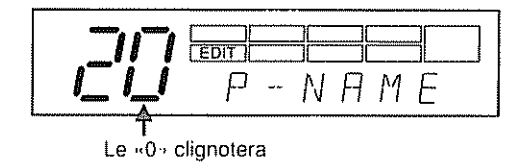
Groupe/Banque \ Numéro	1	2	3	4
21	33	34	25	36
22	37	38	39	40
23	41	42	43	44
24	45	46	47	48
25	49	50	51	52
26	53	54	55	56
27	57	58	59	60
28	61	62	63	64

Si nécessaire, vous pouvez changer ces assignations selon votre bon désir

Comment : Assigner un autre numéro de changement de programme qui sera transmis quand vous changerez de Patch

① Pressez les pédales du GR-1 pour appeler le Patch que vous désirez changer

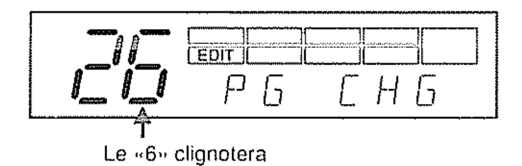
② Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

③ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois.

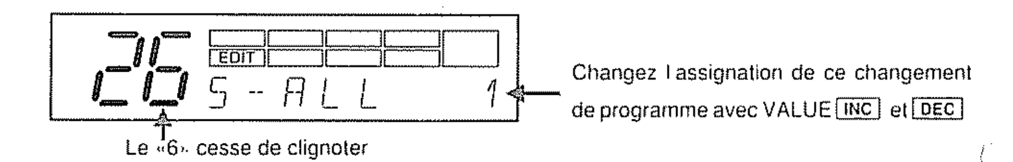
Cela sélectionne l'écran «PG CHG».



Le «6» clignotera

④ Pressez [ENTER/YES].

Juste après «S-ALL» se trouve le numéro de changement de programme qui est émis lorsque vous sélectionnez le Patch appelé à l'étape 1



Le «6» cesse de clignoter

⑤ Changez cette valeur pour le numéro de changement de programme voulu à l'aide des boutons VALUE [INC] et [DEC]

⑥ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

- Veillez à effectuer la procédure d'écriture de Patch, telle que décrite en section 3 «Ecriture de Patch» (voir page 3-14) Autrement, ce nouveau réglage sera perdu la prochaine fois que vous changerez de Patch.

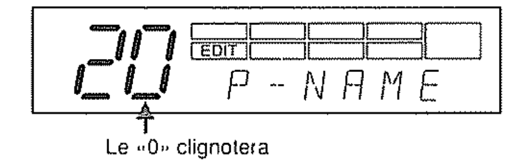
⑦ Répétez les étapes ① à ⑥ d'aussi nombreuses fois que nécessaire pour assigner tous les Patches voulus.

En mode mono, vous pouvez également émettre un message de changement de programme différent pour chacune des 6 cordes (chaque partie) De cette façon, si vous utilisez un module de sons de type A (multi-timbral, avec 6 parties ou plus), une seule pression d'une pédale vous permet d'appeler 6 sons complètement différents sous vos doigts

Comment : Transmettre un changement de programme différent pour chaque corde

① Sélectionnez un Patch à l'aide du bouton Groupe du GR-1 et des pédales Banque/Numéro. Ce sera le Patch que vous appellerez pour émettre simultanément 6 messages de changement de son sur 6 canaux MIDI différents

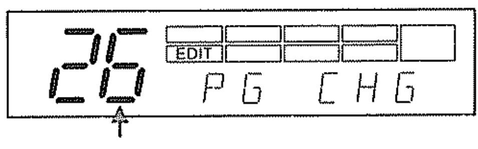
② Pressez le bouton EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

③ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] 3 fois.

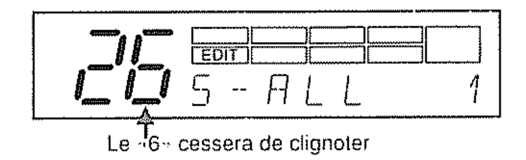
Cela sélectionne l'écran «PG CHG»



Le «6» clignotera

④ Pressez [ENTER/YES].

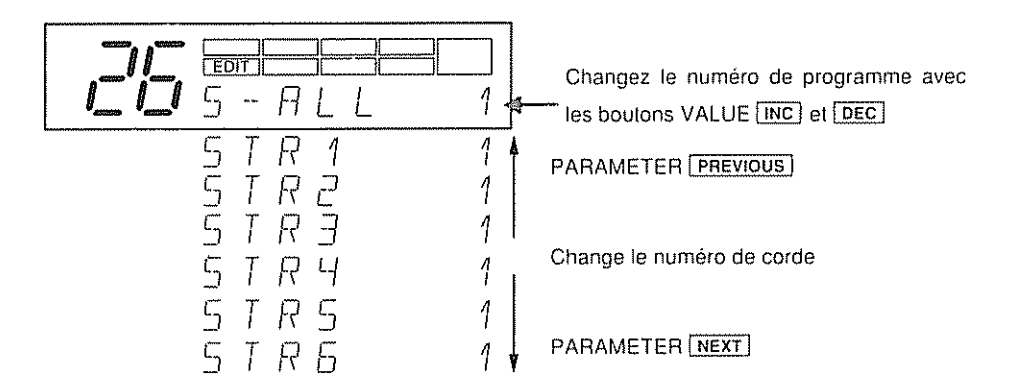
Juste après «S-ALL» se trouve le numéro de changement de programme qui sera émis lorsque vous sélectionnez le Patch appelé en étape 1



Le «6» cessera de clignoter

⑤ Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] répétitivement pour faire défiler les cordes à régler (revenez en arrière avec PARAMETER [PREVIOUS]).

Comme dans le schéma ci-dessous, les cordes sont classées dans l'ordre, et à côté de leur appellation se trouve le numéro de changement de programme qui est émis sur le canal approprié pour cette corde.



⑥ Faites défiler chaque corde tour à tour et changez le numéro de programme qui est assigné à chacune à l'aide des boutons VALUE [INC] et [DEC].

⑦ Lorsque vous avez fini les réglages, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu.

- Maintenant, veillez à bien accomplir une procédure d'écriture de Patch (voir page 3-14) pour sauvegarder les changements effectués

⑧ Répétez cette procédure pour chaque Patch auquel vous désirez assigner un changement de programme différent pour chaque corde

- Cette fonction ne peut être utilisée que si le GR-1 est réglé en mode mono (voir page 6-2).

Remarque !

Si vous utilisez un module de sons externe de type C (voir page 6-6), les choses peuvent ne pas fonctionner correctement si vous essayez d'émettre de multiples changements de patch simultanément. Aussi, pour éviter cela, réglez toutes les cordes sur le même numéro de changement de programme avec les boutons [DEC] et [INC] dans l'écran «S-ALL», comme indiqué en étape 5

❑ Messages MIDI transmis à des modules externes par le GR-1

Il existe une grande variété de messages MIDI émis par la prise MIDI OUT du GR-1 lorsque vous pressez une des pédales du GR-1 (ou une pédale externe telle qu'une EV-5 ou une DP-2) La liste suivante contient les messages MIDI qui pilotent des fonctions particulières quand vous utilisez un module externe (il y a d'autres messages également qui n'ont pas d'effet particulier, mais vous pouvez en prendre connaissance dans le tableau d'équipement MIDI situé à la fin de ce mode d'emploi)

❖ Messages de jeu sur la guitare (Note On/Off, Pitch Bend)

Transmettent les notes et votre technique de jeu sur la guitare

❖ Messages de volume (commande n°7)

Transmettent les changements de volume créés par une pédale EV-5 externe ou le bouton volume du GK-2

❖ Messages de modulation (commande N°1)

Transmettent les changements de modulation créés par une pédale EV-5 assignée pour piloter la modulation. Transmettent également une valeur de «127» lorsque vous mettez la modulation en service en pressant la pédale FAT/MOD, ou une valeur «0» lorsque vous réglez l'effet sur Off avec cette pédale (uniquement lorsque la fonction modulation est assignée à la pédale FAT/MOD).

❖ Messages de changement de programme

Transmis chaque fois que vous changez de Patch. Vous pouvez modifier la correspondance entre le numéro de changement de programme transmis et le Patch sélectionné. Vous pouvez également faire un réglage individuel pour chaque corde (voir page 6-8).

❖ Messages Start/Stop

Les messages Start, Stop et Continue sont transmis lorsque vous pressez la pédale [►/■] de la façade ou le bouton [►/■] pour piloter des séquenceur ou boîtes à rythmes externes.

❖ Messages d'emploi général (Commande N°16)

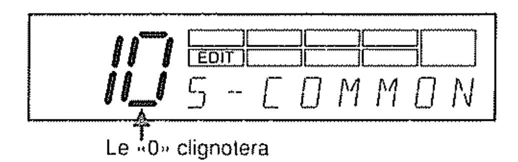
Transmettent les valeurs des commandes N° 16 par la prise MIDI OUT lorsqu'une pédale EV-5 externe est assignée à cette fonction

❑ Baisser d'une octave la hauteur des messages de note envoyés aux appareils externes

La note la plus basse sur une guitare est le mi de la sixième corde libre, ce qui signifie que vous ne pourrez pas jouer de notes inférieures à celle-ci sur un module de sons externe à partir du GR-1. A moins d'utiliser la procédure suivante (si nécessaire) pour baisser d'une octave la hauteur des messages de note transmis

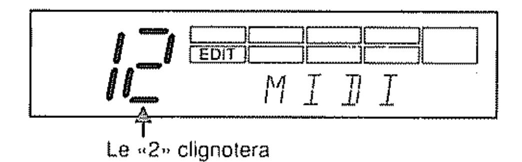
Comment : baisser tous les messages de note transmis d'une octave, ou revenir à la normale

① Pressez EDIT [SYSTEM].



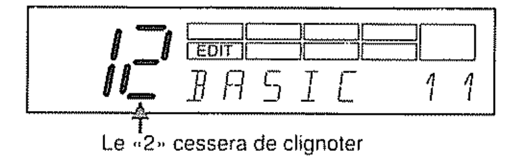
Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois.
«MIDI» s'affichera.



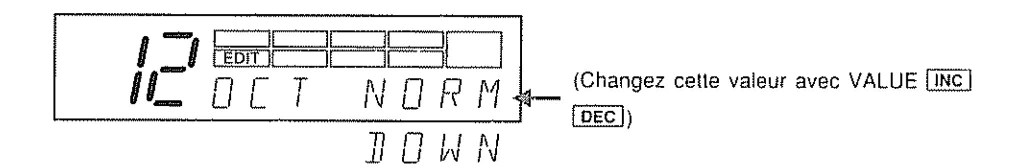
Le «2» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]



Le «2» cessera de clignoter

④ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] une fois.
Vous verrez un écran du type suivant



(Changez cette valeur avec VALUE [INC] [DEC])

⑤ Alternez entre les réglages «NORM» et «DOWN» (octave abaissée) avec VALUE [INC] [DEC]
«NORM» signifie que les messages de note normaux sont envoyés et «DOWN» que tous les messages de note sont baissés d'une octave

⑥ Après avoir fait votre sélection, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

- Ce réglage n'a pas d'effet sur la façon dont le module de sons interne joue les notes.

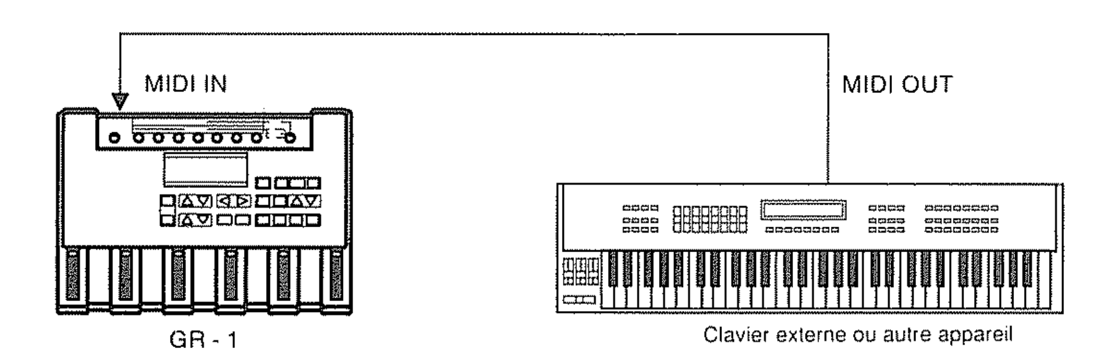
2. Utilisation du GR-1 comme module d'extension pour un appareil MIDI externe

En utilisant la prise MIDI du GR-1, vous pouvez déclencher son module de sons multi-timbral interne (avec ces trois Parties et sa Partie de batterie) depuis un appareil de commande MIDI externe tel qu'un clavier

> Remarque !
>
> La partie du module de sons dédiée à la guitare peut également recevoir et interpréter des messages MIDI d'un appareil externe Toutefois, cette fonction diffère du module multi-timbral en termes d'actions et de réglages que vous devez faire lorsque vous utilisez le GR-1 pour reproduire des données d'interprétation de guitare synthé enregistrées sur un séquenceur
>
> Lorsque vous jouez en mode polyphonique standard avec un clavier (en utilisant le GR-1 comme un module de sons MIDI ordinaire), vous devez utiliser le module de sons multi-timbral du GR-1

* Quand le GR-1 reçoit des messages d'aftertouch, la fréquence de coupure du Tone entendu est alors changée Si vous ne voulez pas cet effet, supprimez la transmission des messages d'aftertouch

Faire les connexions



❑ Faire jouer le module de sons multi-timbral du GR-1

Réglez le canal d'émission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception du GR-1. Lorsque vous sortez pour la première fois le GR-1 de sa boîte, les canaux de réception par défaut sont les suivants :

Partie 1 :	canal 2
Partie 2 :	canal 3
Partie 3 :	canal 4
Partie batterie :	canal 10

(* Les parties guitare vont du canal 11 au canal 16, avec un canal par corde)

① Suivez les instructions données dans le mode d'emploi de l'appareil MIDI externe pour régler le canal de transmission MIDI afin qu'il corresponde au canal de réception du GR-1

* Si, pour une quelconque raison, vous devez changer les canaux de réception MIDI par défaut du GR-1, suivez les instructions de la section située vers la fin de ce chapitre («Comment faire différents réglages pour les Parties 1, 2 et 3» (voir P 6-15))

❑ Changement de Tone sur le module de sons multi-timbral du GR-1

Vous pouvez choisir n'importe lequel des 200 Tones d'origine (400 avec la carte d'extension installée) pour chacune des Parties du module multi-timbral du GR-1; ces Parties sont numérotées 1, 2 et 3.

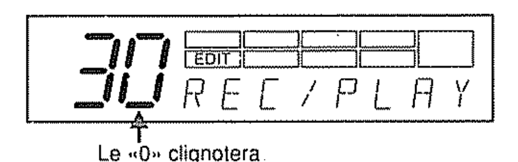
* Ces Tones doivent être utilisés «tels quels», sans édition.

● Différence entre module multi-timbral et module pour guitare

Dans le module pour guitare, deux Tones peuvent être sélectionnés pour chaque corde, et les Tones eux-mêmes peuvent être édités ou modifiés de différentes façons. A l'opposé, les Parties multi-timbrales utilisent des Tones d'origine tels quels aussi ne pouvez-vous aucunement les modifier.

Comment : changer de Tone sur le module multi-timbral

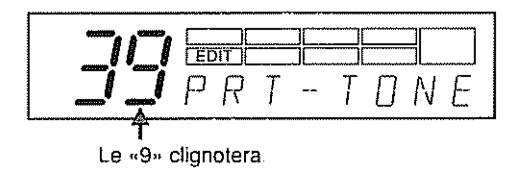
① Pressez EDIT [RECORDER PART]



Le «0» clignotera.

* Cette procédure ne peut être accomplie si vous avez sélectionné un morceau stocké sur carte, aussi vous devez sélectionner un morceau sur le GR-1 lui-même à l'aide de la procédure décrite en page 5-32.

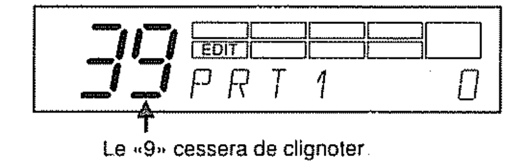
② Depuis l'écran Recorder/Part, pressez PARAMETER [PREVIOUS] jusqu'à obtention de l'écran suivant



Le «9» clignotera.

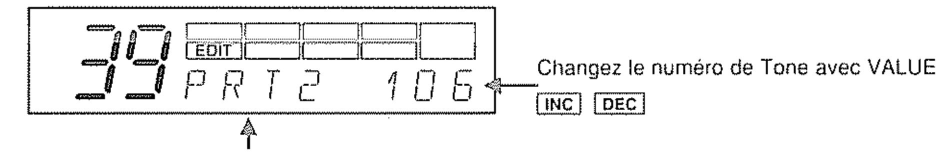
③ Pressez [ENTER/YES].

L'affichage se changera en écran de réglage du Tone assigné à chaque Partie



Le «9» cessera de clignoter.

④ Utilisez les boutons PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS] pour sélectionner la Partie que vous désirez («PRT1», «PRT2» ou «PRT3»)



Sélectionnez la Partie avec PARAMETER [NEXT] [PREVIOUS]

⑤ Après avoir sélectionné la Partie, pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour sélectionner le Tone.

Un œil rapide sur la liste des Tones de la page 9-16 vous donnera les 200 Tones (0 à 199) que vous pouvez sélectionner. Vous pouvez ajouter 200 autres Tones (200 à 399) en installant la carte d'extension spéciale (voir P 7-23)

⑥ Après avoir sélectionné le Tone, pressez deux fois le bouton [EXIT/NO]

Vous retournerez en mode de jeu.

Les Tones du module multi-timbral peuvent être changés à l'aide d'une combinaison de messages de changement de commande et de changement de programme émis par un appareil MIDI externe. D'abord, une commande numéro 0 (dont la valeur doit être entre 0 et 3) doit être envoyée, suivie d'un numéro de changement de programme (entre 1 et 128). Les numéros de Tones que vous obtenez pour une combinaison donnée de valeur de commande 0 et de numéro de changement de programme sont répertoriés dans le tableau ci-dessous.

[Tableau des numéros de Tone]

(Numéros de changement de programme)

Valeur de la commande 0	1	2	3	4	....(16)....	125	126	127	128
0	00	01	02	03	....	124	125	126	127
1	128	129	130	131	....	252	253	254	255
2	256	257	258	259	....	380	381	382	383
3	384	385	386	387	 399				

Par exemple, quand vous désirez appeler le Tone 131 sur le GR-1, transmettez une valeur «1» pour la commande 0 suivie d'un changement de programme «4» depuis l'appareil MIDI externe

Remarque !

Vous ne pouvez pas recevoir de messages de changement de programme dans la Partie batterie

La Partie batterie ou Partie rythmique est configurée un peu différemment des autres, car chaque note est assignée à un instrument de percussion différent (une caisse claire, charleston, etc.). Aussi, la Partie batterie doit être utilisée avec des ensembles rythmiques (Drum Sets) spécialement configurés au lieu de Tones standard. Pour voir quels instruments sont assignés à quelle note sur le GR-1, voir page 9-15

❑ Changement d'éléments tels que volume et canal pour chaque Partie

Vous pouvez régler le volume, le canal de réception MIDI, les volumes de Reverb et de Chorus, la plage d'action du Pitch Bend et le panoramique indépendamment pour chaque Partie et la Partie de batterie. Si c'est quelque chose que vous désirez faire, poursuivez donc cette lecture

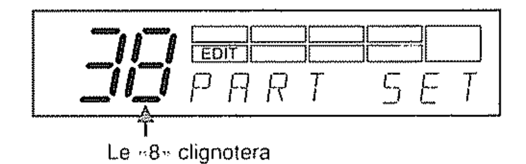
Comment : faire différents réglages pour les Parties 1, 2 et 3

① Pressez EDIT [RECORDER PART]
«REC/PLAY» s'affiche



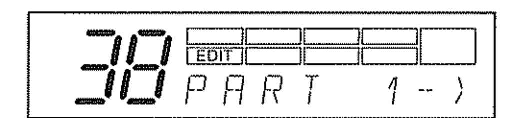
Le «0» clignotera

② Maintenant, pressez PARAMETER [PREVIOUS] deux fois jusqu'à l'obtention de l'écran suivant, qui permet de changer les réglages de Partie

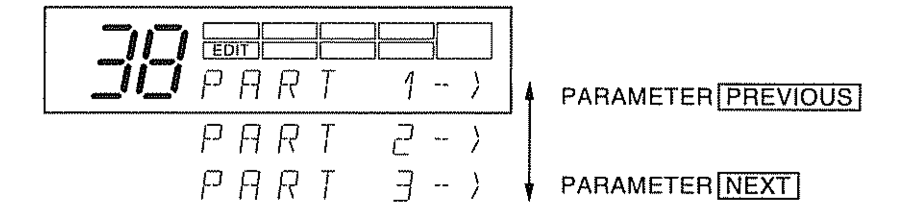


Le «8» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]
Le numéro de Partie s'affichera

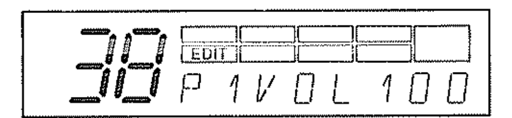


④ Dans cet écran, pressez le bouton PARAMETER [NEXT].
Cela vous permet de faire défiler dans l'ordre, les Parties 1, 2 et 3, à l'aide du bouton PARAMETER [NEXT] (ou en arrière avec le bouton PARAMETER [PREVIOUS])

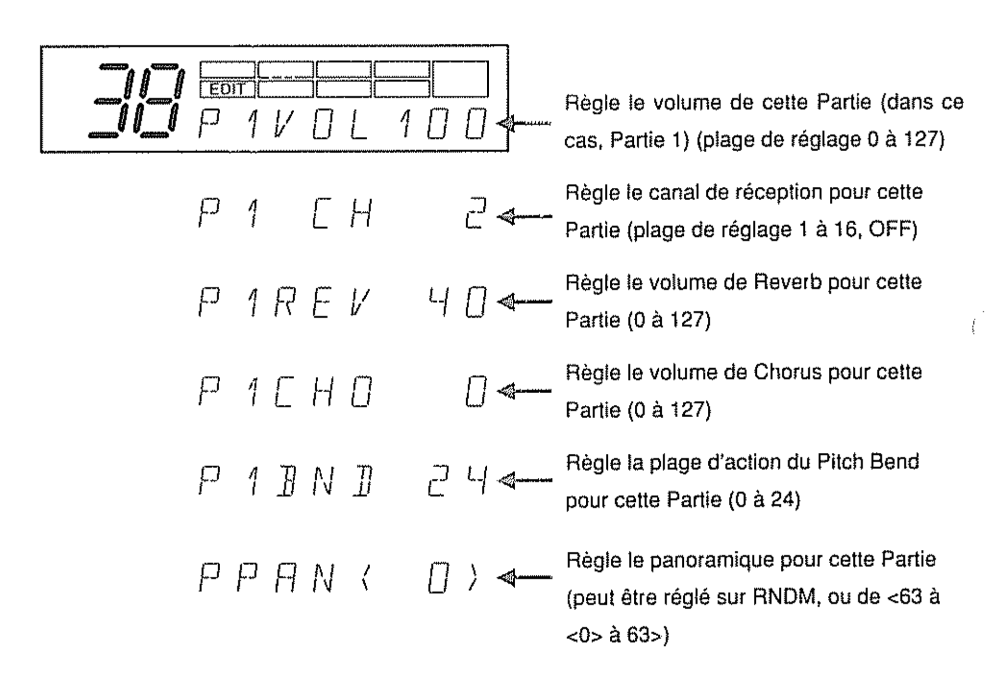


⑤ Après avoir sélectionné une de ces Parties, pressez [ENTER/YES].

Ce qui appelle l'écran pour faire les réglages de la Partie choisie.



⑥ Sélectionnez le réglage à changer avec les boutons PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS]



* Les réglages de Reverb et Chorus (exceptés ceux mentionnés ci-dessus) sont automatiquement faits selon les valeurs du Patch actuel.

⑦ Une fois le paramètre voulu sélectionné, apportez-lui les changements nécessaires avec les boutons VALUE [DEC] et [INC].

● Réglage du canal de réception

Le GR-1 utilise le canal de base (voir P.6-3) plus les cinq canaux suivants pour recevoir et transmettre des données MIDI pour les Parties guitare. Veillez à ne pas régler le canal de réception des Parties multitimbrales de façon à ce qu'elles recouvrent un des canaux que vous avez fixés pour les Parties guitare!

● Réglage d'action du Pitch Bend

La plage d'action du Pitch Bend est la valeur de changement maximal de la hauteur qui peut se produire quand vous recevez des messages MIDI de Pitch Bend pour cette Partie. Un réglage de «24» signifie que la variation maximale est de 24 demi-tons, c'est-à-dire de deux octaves (vers le haut ou le bas). Un réglage de «0» signifie que tous les messages de Pitch Bend reçus seront ignorés.

● Réglage de panoramique

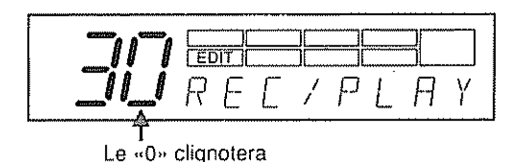
Quand une sortie stéréo est utilisée, cette valeur fixe la position du son dans le champ stéréo, comme un bouton de balance gauche/droite. Un réglage «<63» correspond à un son complètement à gauche (sur le canal gauche), un réglage «<0>» correspond à une position centrale, et un réglage «63>» correspond à un réglage complètement à droite. «RNDM» signifie «Random» (aléatoire) et indique que chaque fois que vous jouerez une nouvelle note, elle sera produite à une position quelconque dans le champ stéréo.

⑧ Une fois les réglages faits, pressez le bouton [EXIT/NO] trois fois pour revenir en mode de jeu

Comment : faire différents réglages pour la Partie batterie

① Pressez EDIT [RECORDER PART].

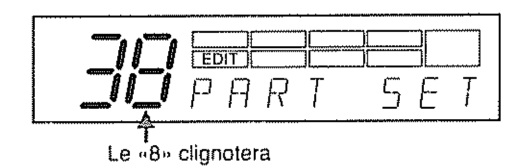
Cela vous amène en écran Rec/Play



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] deux fois.

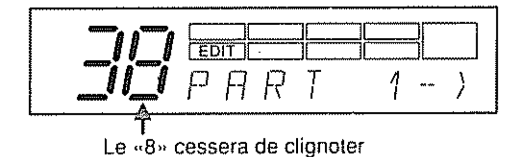
Vous verrez l'écran suivant pour changer les réglages de Partie.



Le «8» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES].

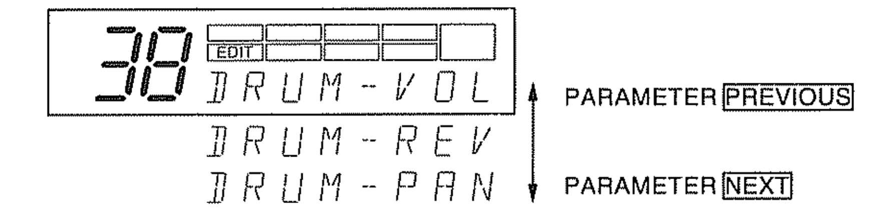
Vous verrez un affichage du type suivant.



Le «8» cessera de clignoter

④ Dans cet écran, pressez le bouton PARAMETER [NEXT] trois fois

Cela vous amène à l'écran de réglage du volume de Partie batterie

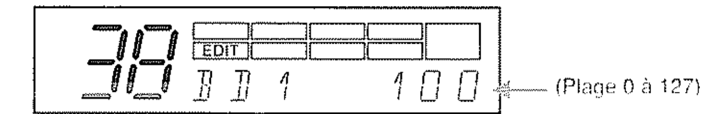


Ou bien, en pressant PARAMETER [NEXT] quatre fois, vous obtiendrez l'écran de réglage de Reverb de batterie; en pressant le même bouton cinq fois, vous obtenez l'écran de réglage de panoramique de batterie (si vous dépassez l'écran voulu, revenez en arrière avec PARAMETER [PREVIOUS]).

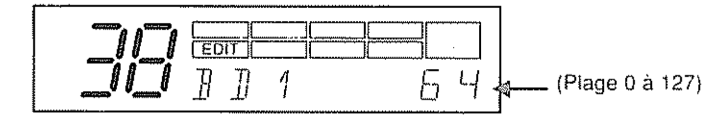
⑤ Après avoir sélectionné l'écran voulu, pressez [ENTER/YES] ...

Et vous obtiendrez l'écran approprié pour faire des réglages

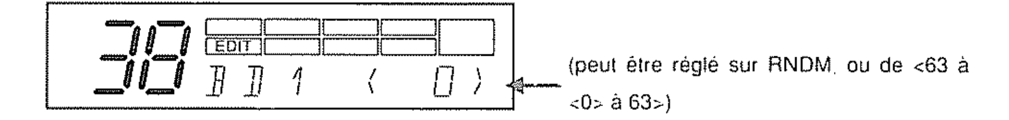
<Ecran de réglage de volume>



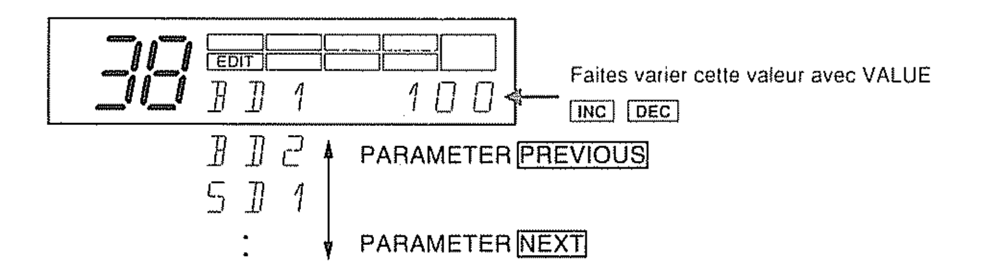
<Ecran de réglage de volume de Reverb>



<Ecran de réglage de panoramique>



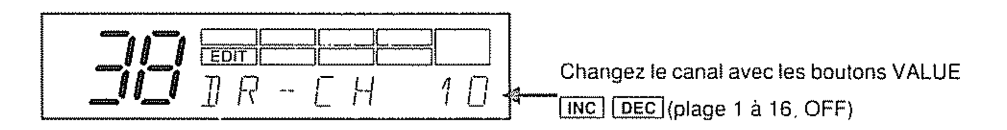
⑥ Quel que soit l'écran sélectionné, utilisez les boutons PARAMETER [NEXT] et [PREVIOUS] pour sélectionner l'instrument de percussion que vous désirez changer et modifiez ces réglages avec les boutons VALUE [DEC] et [INC]



⑦ Quand vous avez fait tous les réglages voulus, pressez le bouton [EXIT/NO] trois fois.
Cela vous ramène au mode de jeu.

Si vous désirez changer le canal de la Partie batterie

① Cela peut être fait en pressant le bouton PARAMETER [PREVIOUS] une fois au lieu de deux fois dans l'étape 3 ci-dessus.
Vous verrez l'écran suivant



② Changez le canal de la Partie batterie avec les boutons VALUE [DEC] et [INC].

③ Terminé ? Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner à l'écran de jeu

3. Configuration avec un séquenceur MIDI externe

Le GR-1 contient un enregistreur simple d'emploi qui agit parfaitement pour l'enregistrement et la reproduction de vos idées dès que vous les mettez en exécution, pour le travail ou pour enregistrer des interprétations en direct

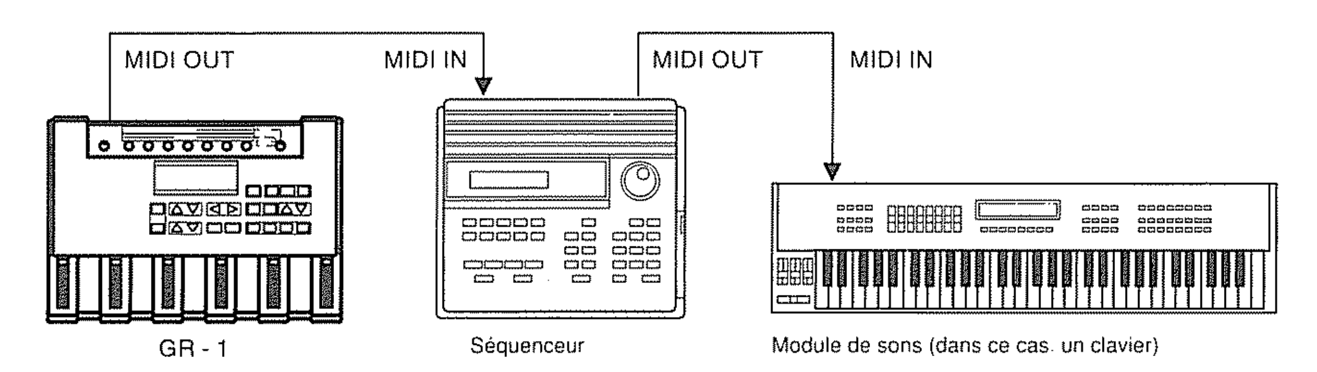
Mais, soyons honnêtes, ses capacités sont un peu limitées; ce n'est pas un séquenceur complet et autonome (comme le MC-50 ou MV-30 Roland) Vous pouvez toutefois lui associer un séquenceur dédié pour obtenir toutes les possibilités qui manquent à l'enregistreur, telles que :

- En enregistrant sur six canaux en mode Mono, vous pouvez enregistrer et faire reproduire une réelle interprétation de guitare
- En connectant un autre module de sons, vous pouvez créer des orchestrations particulièrement impressionnantes
- Vous pouvez enregistrer ou reproduire des morceaux plus longs nécessitant plus de mémoire
- Vous pouvez avoir accès à toutes les fonctions d'édition avancées que fournit tout séquenceur

Mais plus encore, avec seulement votre guitare, vous pouvez maintenant enregistrer vos interprétations en temps réel sur un séquenceur MIDI ! Plus besoin de technique pianistique !

❑ Enregistrement de données avec la guitare (GR-1) pour reproduction sur un clavier ou un module de sons externe

Faire les connexions



① Référez-vous à la première partie de ce chapitre et faites tous les réglages nécessaires pour votre guitare afin qu'elle fasse jouer un module de sons externe

② Réglez la fonction «Soft Thru» (ou son équivalent) de votre séquenceur sur On pour qu'une exacte copie des messages MIDI du GR-1 reçus en MIDI IN du séquenceur soit retransmis par la MIDI OUT de ce même séquenceur (et donc vers le module externe) durant l'enregistrement

③ Lorsque tout est prêt, jouez un peu sur la guitare pour voir si le module de sons externe répond aux messages MIDI

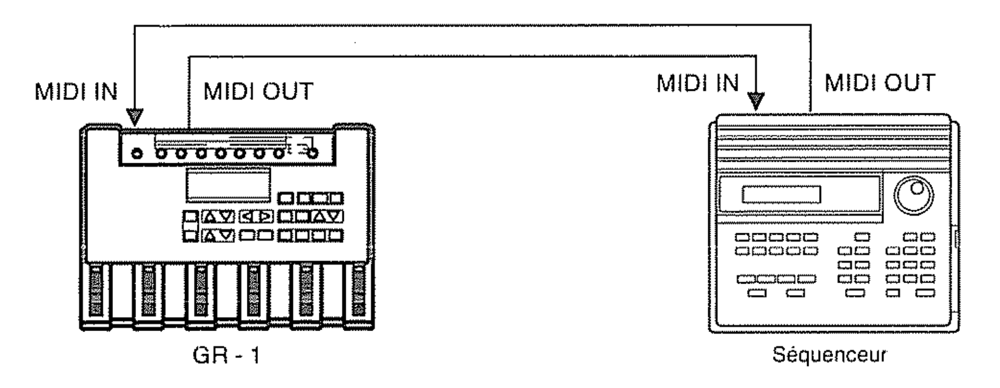
④ Pas de problèmes ? Suivez les instructions dans le mode d'emploi du séquenceur pour enregistrer, et allez-y !

* Lorsque vous enregistrez en mode Mono avec un module de type A ou C, comme nous l'avons évoqué précédemment (voir P 6-2), vous devez pouvoir enregistrer simultanément sur six canaux Si votre séquenceur ne peut pas traiter l'enregistrement simultané de plusieurs canaux, vous devrez utiliser le mode Poly pour faire vos enregistrements Pareillement, si vous tombez à court de canaux et n'avez pas possibilité d'utiliser encore six canaux, le mode Poly sera la solution

❑ Connexions du GR-1 et d'un séquenceur

Le GR-1 lui-même a un module de sons multi-timbral intégré, aussi n'avez-vous pas obligatoirement besoin d'un module de sons externe comme dans l'exemple précédent; vous pouvez juste associer un séquenceur avec le GR-1 et avoir ainsi une bonne configuration de base. Cela vous permet d'enregistrer ou reproduire des Parties de guitare qui ne pourraient être accomplies avec l'enregistreur seul. (Rappelez-vous que la Partie guitare nécessite six canaux MIDI.)

Faire la connexion



① Réglez la fonction «Soft Thru» (ou son équivalent) de votre séquenceur sur On pour qu'une exacte copie des messages MIDI reçus en MIDI IN du séquenceur soit retransmise par la MIDI OUT de ce même séquenceur (et donc renvoyée à la MIDI IN du GR-1) durant l'enregistrement.

② Réglez la fonction «LOCAL ON/OFF» du GR-1 sur Off (voir P. 6-21)

Les messages MIDI venant de la section de commande du GR-1 ne seront plus envoyés vers le module de sons guitare interne, ce qui signifie que ce dernier ne sera déclenché que par les messages venant du séquenceur externe. Ce réglage Local Off évite la «collision» de données MIDI venant à la fois de la guitare et du séquenceur lorsque la fonction Soft Thru est réglée sur On.

* Local On est le réglage utilisé dans la plupart des autres cas.

③ Réglez la réserve de voix si nécessaire. Vous pouvez le faire pour tirer le meilleur parti d'un nombre limité de voix et réduire ainsi la disparition inopinée de notes (voir P. 5-30).

④ Quand vous enregistrez toutes les Parties avec la guitare, veillez à enregistrer une Partie multi-timbrale en premier (enregistrez la guitare en dernier).

④ - 1 Réglez le canal de base pour qu'il corresponde au canal de réception de la Partie que vous désirez enregistrer. Lorsque vous faites cela, vous ne pouvez plus entendre la Partie guitare (référez-vous à la première partie de ce chapitre, voir P. 6-2)

* Cela est dû au fait que s'il y a une superposition des canaux utilisés par le module de guitare et le module multi-timbral, c'est le module multi-timbral qui a priorité.

④ - 2 Réglez le mode de réception MIDI sur Poly. (Voir P. 6-4).

④-3 Faites correspondre la plage d'action du Pitch Bend de l'émetteur avec la plage d'action du Pitch Bend de la Partie que vous enregistrez (voir P 6-2)

⑤ Lorsque tous ces préparatifs sont terminés, jouez quelques notes pour voir si vous déclenchez bien le canal sélectionné du module multi-timbral du GR-1.
S'il n'y a pas de problème, pressez tous les boutons nécessaires sur le séquenceur externe pour lancer l'enregistrement

⑥ Enfin, nous enregistrerons le module guitare D'abord, faites les réglages suivants :

⑥-1 Réglez le canal de base (voir P 6-2) du module guitare pour que ses six canaux ne se superposent à aucun des canaux de réception du module multi-timbral

⑥-2 Réglez le mode de transmission MIDI sur «Mono» (voir P 6-2).

⑥-3 Comme la plage d'action du Pitch Bend de la Partie de guitare est fixée à 24, veillez à régler la transmission de Pitch Bend sur 24 également (Voir P.6-2).

⑦ Lorsque vous avez fait tout cela, jouez quelques notes pour voir si le module de guitare répond.
Si c'est le cas, lancez l'enregistrement avec un séquenceur externe

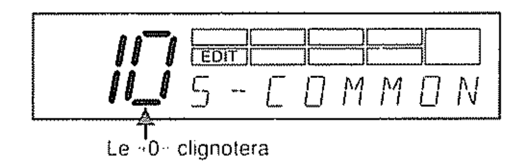
- Le module guitare peut seulement recevoir des messages MIDI en mode Mono, ce qui signifie que vous ne pourrez pas jouer plus d'une note à la fois sur un même canal
- Si vous désirez changer les Patches pendant que vous enregistrez des données de la Partie guitare, initialisez d'abord les numéros de changement de programme transmis comme expliqué en page 7-22 pour que les numéros de changement de programme MIDI transmis correspondent.

● Remarque !

Si vous connectez ainsi un séquenceur MIDI externe pour enregistrer la Partie guitare, la fonction Hold s'appliquera aux deux Tones durant la reproduction, même si vous avez préalablement réglé le maintien du 2nd Tone sur «OFF». (voir Section 4. «5. Autres réglages d'édition de Patch», page 4-18).

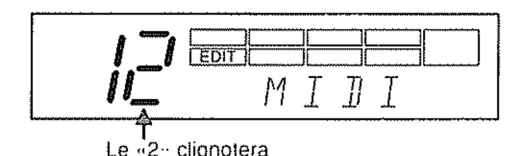
Comment : régler Local On/Off

① Pressez EDIT [SYSTEM]



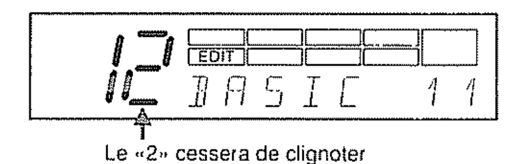
Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois
Vous verrez «MIDI» dans l'afficheur



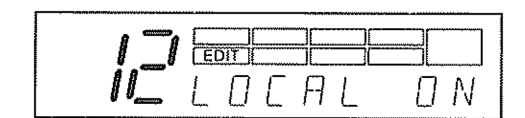
Le «2» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]



Le «2» cessera de clignoter

④ Pressez maintenant PARAMETER [PREVIOUS] deux fois pour obtenir l'écran «LOCAL ON»



⑤ Pressez VALUE [DEC] pour changer ce réglage en Off.
(VALUE [INC] ramène le réglage sur On)

⑥ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

❑ Si vous désirez régler le paramètre Local On ou Off durant l'interprétation

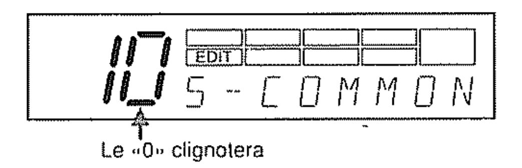
Considérons que ce qui suit s'applique à votre cas :

«En jouant en direct, je veux utiliser le module guitare du GR-1 comme synthé guitare sur certains morceaux, et sur d'autres je veux qu'il reproduise les données de morceaux venant d'un séquenceur externe pendant que j'utilise la guitare de façon traditionnelle et non pas pour piloter par MIDI»

Dans cette situation, le paramètre Local peut être réglé sur OFF, en pressant simplement une pédale commutateur DP-2 (optionnelle) connectée à la prise EV-5/DP-2 de la face arrière. Les instructions suivantes vous indiqueront comment faire

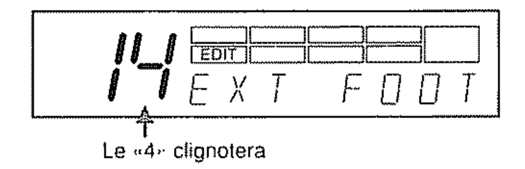
Comment : utiliser une DP-2 pour régler On/Off le mode local

① En mode de jeu, pressez le bouton EDIT [SYSTEM]



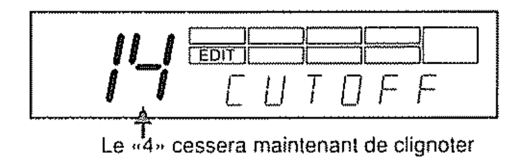
Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [NEXT] quatre fois.
L'afficheur indiquera «EXT FOOT»



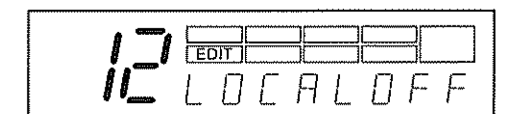
Le «4» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES] pour permettre ce réglage



Le «4» cessera maintenant de clignoter

④ Pressez les boutons VALUE [INC] et [DEC] le nombre de fois nécessaire jusqu'à lecture de «LOCALOFF»



⑤ Maintenant que vous avez fait le réglage, pressez [EXIT/NO] deux fois.
Vous revenez alors en mode de jeu

- Ce nouveau réglage de DP-2 est maintenant stocké en mémoire, même si vous éteignez l'appareil.

Maintenant, lorsque vous appuyez sur la DP-2, vous passez en mode Local Off (et vous voyez «LOCALOFF» dans l'afficheur)
A cet instant, pressez le bouton EDIT [SYSTEM] et le réglage «Local On/Off» programmé sera ignoré
Lorsque vous rappuyez sur la pédale, vous retournez au statut normal (Local On)

4. Transfert de morceau d'un séquenceur dans l'enregistreur

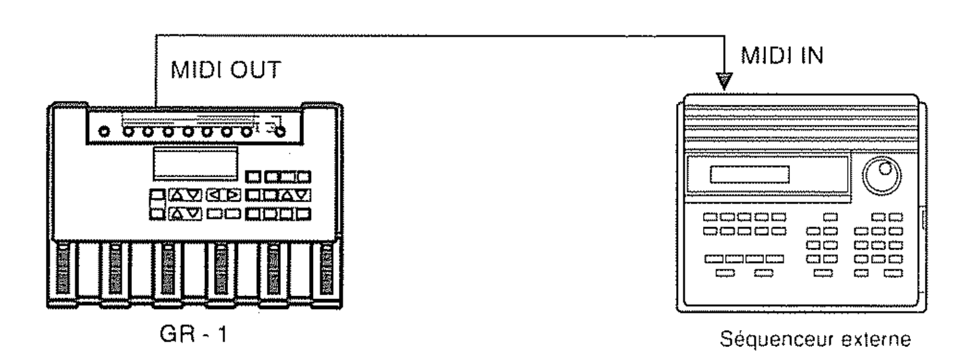
Vous pouvez également transférer des morceaux d'un séquenceur externe, pour que le GR-1 puisse les reproduire par lui-même Cette procédure de transfert est appelée chargement

Toutefois, dans les cas suivants, vous ne pourrez pas faire ce chargement :

- Le morceau dépasse les 2 000 notes (rappelez-vous que cela comprend également les données de Pitch Bend).
- Le morceau a plus de quatre parties (trois parties standard plus une partie de batterie)
- Le module multi-timbral du GR-1 n'a pas les quatre bons canaux MIDI de réception disponibles pour accepter les quatre parties de données.

  - Si vous chargez le morceau, vous perdez les données de morceau déjà enregistrées dans le GR-1

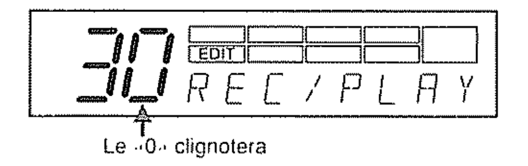
Connexions



Comment : Charger les données d'un séquenceur MIDI dans l'enregistreur

① Pressez EDIT [RECORDER PART]

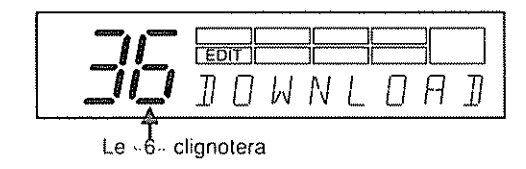
Cela sélectionne l'écran Rec/Play



Le «0» clignotera

- Cette procédure ne peut être accomplie si vous avez sélectionné un morceau stocké sur une carte, aussi sélectionnez un morceau du GR-1 lui-même avec la procédure de la page 5-32.

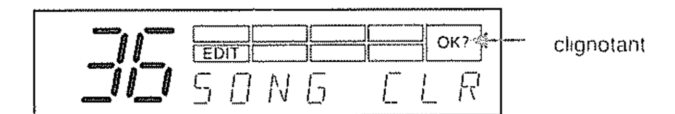
② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] quatre fois pour obtenir l'écran suivant.



Le «6» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES].

Cela appelle l'écran servant réellement au chargement des données. «SONG CLR» s'affichera et le message «OK ?» clignotera dans le coin



④ Cela signifie qu'il y a déjà des données stockées dans l'enregistreur et qu'elles seront remplacées par la procédure; êtes-vous d'accord (OK ?) ? Pressez [ENTER/YES].

Maintenant vous verrez le message «STANDBY» dans l'écran



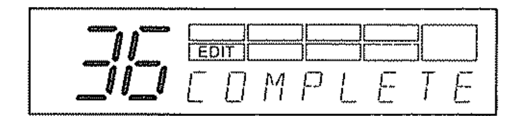
Pour annuler le chargement à tout instant, pressez [EXIT/NO] pour retourner en mode de jeu

⑤ Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI externe.

L'écran indique «RECORDING» pour signifier que l'enregistreur interne a commencé l'enregistrement (le chargement des données venant du séquenceur externe



[illegible]



S'il y a des donnees additionnelles qui ne tiennent pas dans l'enregistreur, vous verrez le message d'erreur «MEM FULL» (mémoire saturée)



Si cela se produit, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu. Réduisez alors la quantité de données en réduisant le morceau ou en éliminant des données de Pitch Bend. Répétez ces étapes pour essayer à nouveau la procédure de chargement.

⑥ Pressez [EXIT/NO] deux fois

Vous retournerez en mode de jeu.

Pressez le bouton [START/STOP] pour essayer de faire reproduire les données ainsi chargées

Types de messages MIDI qui peuvent être ainsi chargés

Les messages MIDI suivants sont transmis durant le chargement :

- Note On/Off
- Messages de changement de Tone (commande N° 0 plus message de changement de programme)
- Commande N° 7 de volume MIDI (excepté pour la partie batterie)
- Commande N° 10 de panoramique MIDI (excepté pour la partie batterie)
- Pitch Bend

Lorsque ces messages font partie des données déjà présentes dans le séquenceur, ils peuvent être transmis durant la procédure de chargement.

* Les données de commandes continues, tels que les messages de Pitch Bend, consomment beaucoup de mémoire - tant qu'il est d'ailleurs peu raisonnable d'essayer de les charger dans l'enregistreur (même si c'est possible).

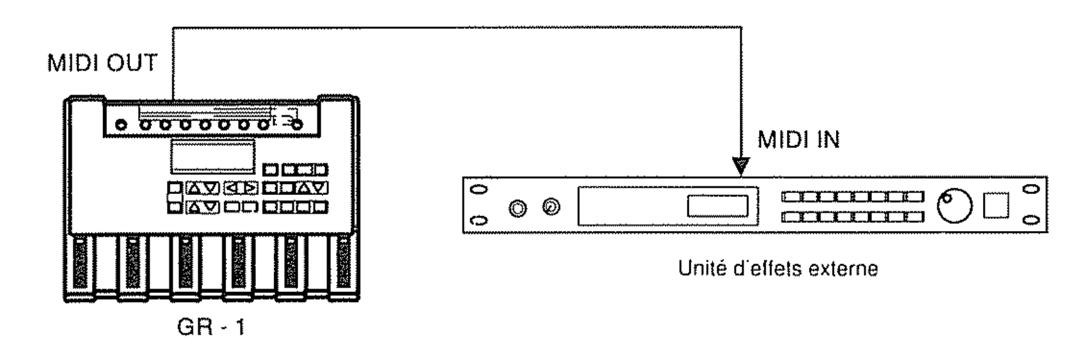
D'autres messages (tels que le tempo, les volumes individuels des parties, les niveaux de reverb et chorus, etc.) ne peuvent être chargés, aussi devez-vous les régler vous-même sur le GR-1

* La résolution de l'enregistreur est de 48 impulsions par noire. Si vous faites un chargement depuis un séquenceur ayant une résolution supérieure, les données seront automatiquement converties en 48 impulsions par noire.

5. Commande MIDI d'effets externes

Vous pouvez utiliser les messages MIDI pour piloter des unités d'effets externes avec le GR-1.

Faire la connexion



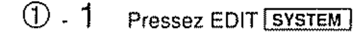
- Reliez la MIDI OUT du GR-1 à la MIDI IN de l'unité d'effets

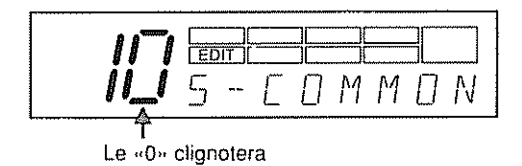
❑ Changement de Patch et de programme d'effets approprié en conséquence

Lorsqu'il est relié à une unité d'effets MIDI, le GR-1 vous permet d'utiliser ses pédales pour changer ses Patches et simultanément changer les programmes d'effets de l'unité externe Plus besoin de pauses ennuyeuses pour éviter de vous retrouver avec une distorsion sur un son de piano classique ! Dès que vous changez de Patch, le programme d'effet approprié à ce Patch est automatiquement sélectionné

Procédure

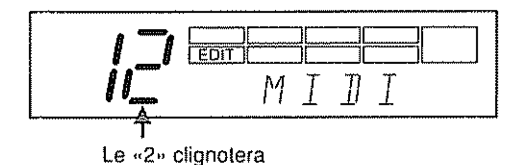
① Contrôlez le réglage actuel du canal de base du GR-1

①-1 Pressez EDIT  [SYSTEM]



Le «0» clignotera

①-2 Pressez PARAMETER [NEXT] deux fois
Cela sélectionne l'écran MIDI



Le «2» clignotera

①-3 Pressez [ENTER/YES]

Le canal de base actuel est affiché (dans ce cas, «11», qui est la valeur par défaut).



Le «2» cessera de clignoter

①-4 Si vous devez changer cette valeur pour une raison quelconque, faites-le avec les boutons VALUE [INC] [DEC]

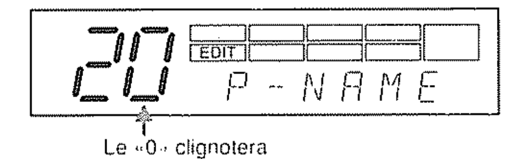
①-5 Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

② Parfait, maintenant que nous avons vérifié cela, réglons le canal de réception MIDI sur l'unité d'effets pour qu'il corresponde avec le canal de base du GR-1 (référez-vous aux instructions du mode d'emploi de l'unité d'effets).

③ Réglez le numéro de changement de programme qui est transmis pour chaque Patch sur le GR-1.

③-1 Appelez le Patch du GR-1 avec les pédales

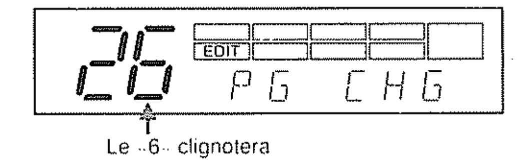
③-2 Pressez EDIT [PATCH]



Le «0» clignotera

③-3 Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois

Cela sélectionne l'écran «PG CHG».



Le «6» clignotera

③-4 Pressez [ENTER/YES]

Utilisons «S-ALL 1» comme exemple. Dans cet écran, vous pouvez régler le numéro de changement de programme qui sera émis par la prise MIDI OUT du GR-1 lorsque vous appellerez ce Patch. Ce numéro de changement de programme doit correspondre au numéro de programme voulu sur l'unité d'effets pour ce Patch.



③-5 Faites le réglage avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]. Maintenant, lorsque vous appelez ce Patch, vous obtenez l'effet approprié en même temps.

③-6 Pressez [EXIT/NO] deux fois

Cela vous ramène au mode jeu. Vous devez alors accomplir une écriture de Patch (voir page 3-14) pour conserver le réglage.

④ Répétez l'étape 3 ci-dessus pour tous les Patches que vous désirez voir accompagnés d'un programme d'effets particulier.

Aussi, si vous avez une pédale d'expression EV-5 connectée au GR-1 vous pouvez vous en servir pour émettre des messages de commande MIDI N° 16 par la prise MIDI OUT. Cela vous permet de piloter des réglages de l'unité d'effets externe grâce aux mouvements de la pédale d'expression. Vous en saurez plus sur ce que vous pouvez faire avec une pédale externe dans le chapitre suivant (voir page 7-6)

- Les paramètres que vous pouvez piloter avec la commande MIDI N° 16 dépendront de l'unité d'effets. Le mode d'emploi de celle-ci décrira tout cela en détail

Si nécessaire, les messages de changement de programme transmis qui ont été modifiés par la procédure ci-dessus peuvent être ramenés à leur statut de base. Les Patches 111 à 484 correspondent, dans l'ordre, aux changements de programme 1 à 128
(C'est du moins le réglage prévu en usine pour les Patches 111 à 284)
Cette procédure de retour aux conditions d'origine est appelée «Initialisation des numéros de changement de programme transmis» et sert dans les cas suivants :

❖ Vous désirez placer des numéros de Patches dans l'ordre de 1 à 128 alors qu'ils ont été désorganisés après avoir changé plusieurs numéros de changement de programme transmis, ou après des procédures d'échange de Patch ou d'écriture de Patch
❖ Vous désirez faire correspondre les messages de changement de programme transmis et reçus alors que vous devez accéder à des Patches d'une carte mémoire et que vous êtes connecté en MIDI IN et OUT avec un séquenceur externe (voir page 6-20, et la remarque ci-dessous).

Remarque !

Lorsque la partie guitare reçoit des messages de changement de programme par la prise MIDI IN, les numéros de patches 1 à 128 appellent les Patches 111 à 484, dans l'ordre. Vous ne pouvez pas changer cela pour la réception de la même façon que vous pouvez pour la transmission

Procédure

① Eteignez l'appareil

② Tenez enfoncé le bouton [ENTER/YES] pendant que vous rallumez l'appareil.

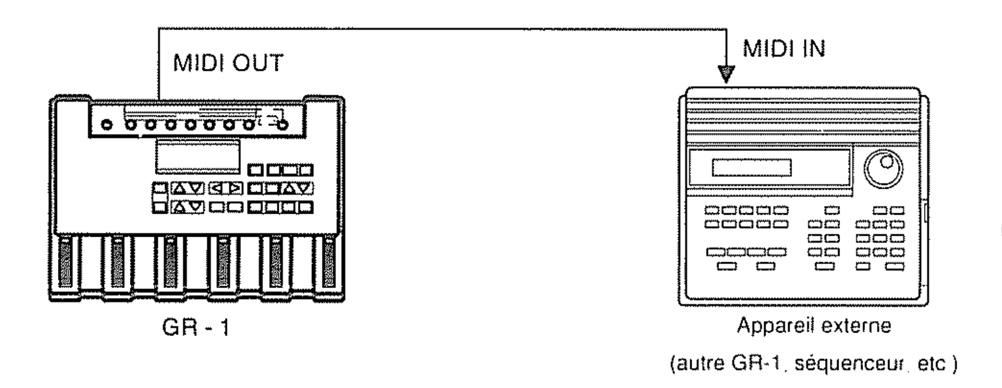
③ Pressez [ENTER/YES] une fois encore

6. Echange de Patches et de morceaux enregistrés par MIDI avec des appareils externes

Vous pouvez transférer les données de Patches et les données d'enregistreur vers des appareils MIDI externes, par le biais du MIDI. Cela vous permet d'échanger des données également avec un autre GR-1.
Ce type de transfert global vers un appareil externe est appelé «bulk dump»

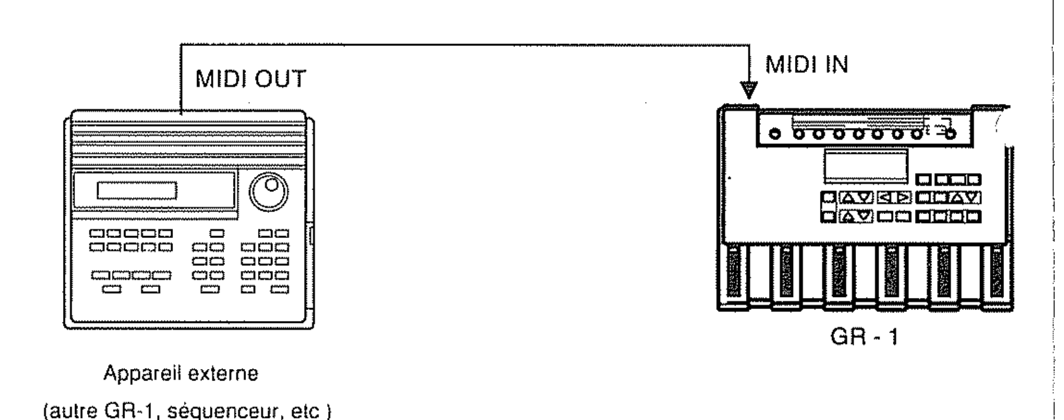
❑ Transfert de données

Faire les connexions



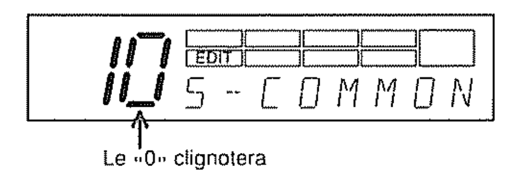
Si vous utilisez un séquenceur MIDI qui a un lecteur de disquette, vous pouvez stocker et sauvegarder les données de Patches du GR-1 ainsi que ses données de morceau sur une disquette à l'aide de de la fonction de transfert global ou «Bulk Dump».

Pour ramener les données ainsi sauvegardées sur disquette dans le GR-1, faites juste des connexions inverses: arrangez-vous pour que le GR-1 soit désormais l'appareil récepteur et le séquenceur externe l'appareil transmettant les données.



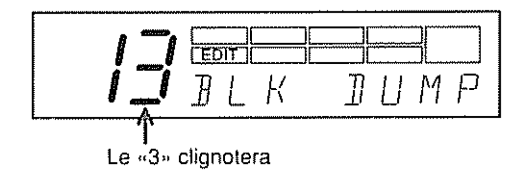
Comment : Transmettre les données par la fonction Bulk Dump

① Pressez EDIT [SYSTEM]



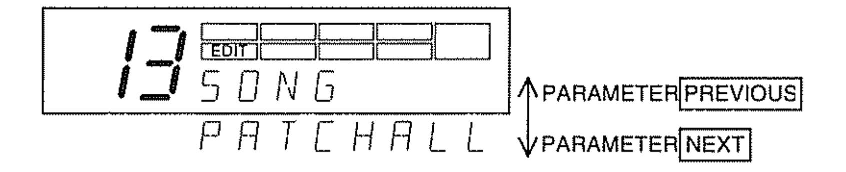
② Pressez PARAMETER [NEXT] trois fois.

Le message «BLK DUMP» apparaîtra dans l'écran



③ Pressez [ENTER/YES].

«SONG» apparaît maintenant dans l'écran



Si vous allez directement d'ici à l'étape 4, vous transmettrez les données de morceau actuellement présentes dans l'enregistreur. Pour transmettre les données de Patches, pressez PARAMETER [NEXT] une fois depuis cet écran pour sélectionner «PATCHALL». Ou bien, si vous désirez ne transmettre qu'un seul Patch, utilisez les boutons VALUE [INC] et [DEC] pour déterminer le numéro de ce Patch.

④ Après avoir sélectionné le type de données que vous désirez transmettre, assurez-vous que l'appareil récepteur est prêt (voir ci-dessous) et pressez [ENTER/YES] deux fois.

Les données seront transmises



Une fois cela fait vous verrez le message «COMPLETE» et retournerez à l'écran vu à l'étape 3



- Sélectionner la valeur «PATCHALL» signifie que vous allez faire émettre tous les réglages concernant le système ainsi que les données de patches (cela comprend des éléments tels que l'accord général, etc.).

⑤ Pressez [EXIT/NO] deux fois.

Cela vous ramène en mode de jeu

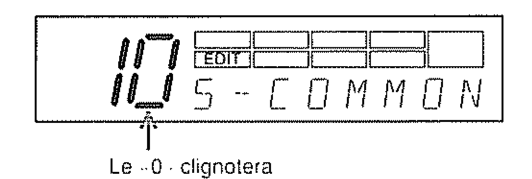
Préparation de l'appareil récepteur (transmission à un séquenceur externe)

Lorsque vous transmettez des données à un séquenceur externe, juste avant l'étape 3, vous devez placer le séquenceur externe dans le mode correct pour l'enregistrement en temps réel. De cette façon, le séquenceur enregistrera les données venant du GR-1 sous forme de messages de système exclusif. Pour en savoir plus sur cette procédure, référez-vous au mode d'emploi de l'appareil récepteur.

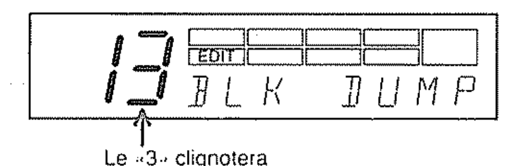
Préparation de l'appareil récepteur (transmission à un autre GR-1)

Si vous devez transmettre des données à un autre GR-1, suivez cette procédure pour placer celui-ci en état de réception.

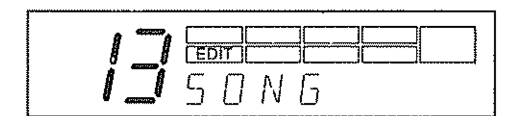
① Pressez EDIT [SYSTEM]



② Pressez alors PARAMETER [NEXT] trois fois.
«BLK DUMP» est affiché



③ Pressez [ENTER/YES]



④ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] une fois
Cette fois, vous verrez «RECV» dans l'afficheur, indiquant que vous êtes en attente de réception

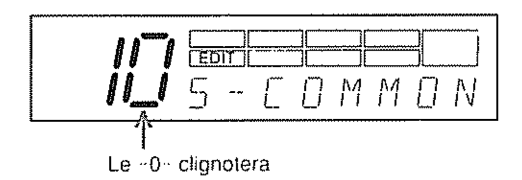


❑ Identification d'appareil (Device ID)

Lorsque vous transférez des données par procédure bulk dump, l'appareil récepteur et l'appareil émetteur doivent partager un même numéro d'identification (Device ID) Par exemple, lorsque l'appareil émetteur est un séquenceur externe dont le numéro d'identification est réglé sur «17», vous devez régler le numéro d'identification du GR-1 récepteur sur «17» pour que l'échange de données puisse se faire L'identification d'appareil d'un GR-1 peut être réglée sur n'importe quelle valeur de 1 à 32, le 17 étant la valeur par défaut

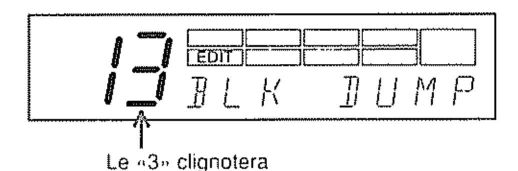
Comment : Changer l'identification d'appareil

① Pressez EDIT [SYSTEM]



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [NEXT] trois fois
«BLK DUMP» s'affiche



Le «3» clignotera

③ Pressez [ENTER YES]



④ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] deux fois
Les mots «DEVICE 17» s'affichent

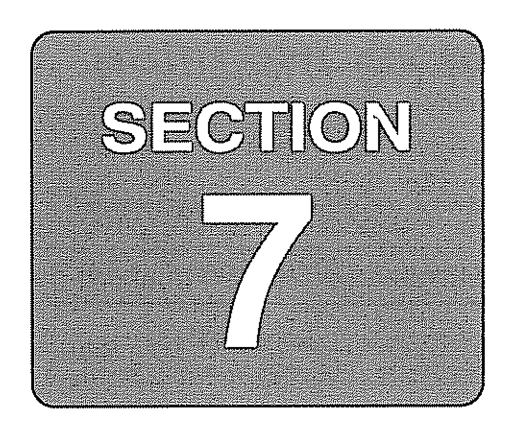


⑤ Changez cette valeur en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC]

⑥ Une fois le réglage effectué, pressez [EXIT/NO] deux fois
Cela vous ramène en mode de jeu

[Contrôle des acquis de la section 6]

- Avez-vous bien compris comment connecter un appareil MIDI externe ? (voir pages 6-2, 6-12, 6-19, 6-24)
- Comprenez-vous les différences entre mode mono et mode poly ? (voir pages 6-2, 6-4)
- Savez-vous comment régler On/Off le mode Local, et quelles applications pratiques cela a ? (voir page 6-20)
- Comprenez-vous comment changer de Tone sur le module de sons multi-timbral du GR-1 depuis un appareil externe ? (voir page 6-14)
- Pouvez-vous transmettre (charger) les morceaux d'un séquenceur externe dans l'enregistreur du GR-1 ? (voir page 6-24)



Quelques fonctions pratiques

« Fonctions et réglages divers »

[Objectif]

Dans cette section, nous regrouperons et expliquerons les fonctions concernant le système lui-même et l'utilisation des cartes mémoire.

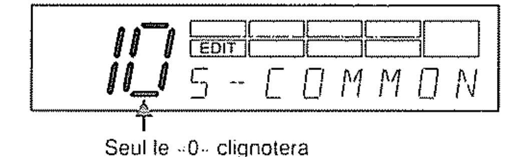
1. Changement des effets de transposition et de maintien

Nous avons déjà vu en Section 1 comment utiliser les pédales pour obtenir les effets de transposition (Pitch Shift) et de maintien (Hold) Dans cette section, nous verrons comment vous pouvez changer le fonctionnement de ces effets pour l'adapter à votre style de jeu

Modifications du fonctionnement de la transposition (Pitch Shift)

① Pressez EDIT [SYSTEM] depuis le mode de jeu.

Vous verrez l'écran suivant



Seul le «0» clignotera

② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] cinq fois

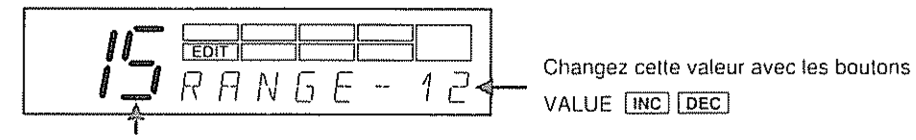
Cela appelle l'écran «P-SIFT A» (Pitch Shift A)

15 P - SIFT A

Maintenant seul le «5» clignote

③ Pressez [ENTER/YES]

Cela sélectionne la fonction Pitch Shift A, et l'écran se change en :



Le «5» cesse de clignoter

C'est l'écran de plage de variation dans lequel vous déterminez l'intervalle de changement de hauteur (vers le haut ou vers le bas) obtenu lorsque vous pressez la pédale Pitch Shift A

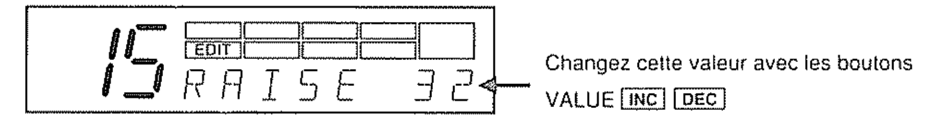
* Si vous réglez la valeur du paramètre de transposition Pitch Shift A (ou B) trop bas, un redéclenchement de la note peut se produire lors du changement de hauteur.

④ Réglez cette valeur avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

Le numéro indique le nombre de demi-tons, ainsi, «2» signifie que la transposition est d'un ton et «-12» d'une octave vers le bas La plage de réglage va de -24 à +12 (deux octaves vers le bas à une octave vers le haut)

⑤ Pressez [NEXT].

Cela vous amène à l'écran «RISE»



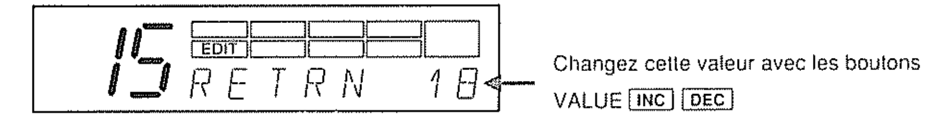
C'est l'écran de temps de changement (Rise), dans lequel vous réglez le temps nécessaire à la hauteur pour monter (ou tomber) jusqu'à la valeur réglée dans l'écran précédent.

⑥ Réglez le temps d'accession à la hauteur réglée avec les boutons VALUE [INC] et [DEC].

Les valeurs vont de 1 à 63. «1» vous donne un accès quasi instantané à la nouvelle hauteur alors que des valeurs plus importantes rendent le changement plus progressif

⑦ Pressez [NEXT].

Maintenant, vous verrez l'écran RETRN («Retour»)



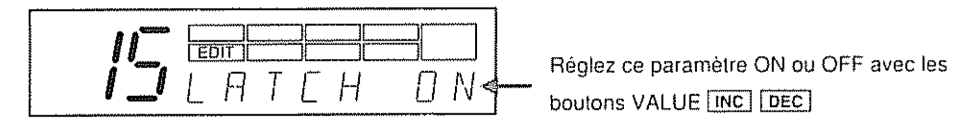
C'est l'écran dans lequel vous pouvez régler le temps nécessaire à la hauteur pour retourner à sa valeur d'origine après que vous ayez relâché la pédale Pitch Shift A

⑧ Réglez le temps de retour à la normale avec les boutons VALUE [INC] et [DEC].

Les valeurs vont de 1 à 63. «1» vous ramène quasiment instantanément à la hauteur d'origine alors que des valeurs plus élevées donnent un retour plus progressif.

⑨ Pressez [NEXT].

Cela vous ramène à l'écran «Latch»



C'est ici que vous pouvez déterminer l'action de la pédale Pitch Shift A

⑩ Réglez ce paramètre ON ou OFF avec les boutons VALUE [INC] [DEC]

LATCH OFF : la fonction Pitch Shift ne s'applique que tant que la pédale est enfoncée. Dès que vous la relâchez, la hauteur d'origine revient

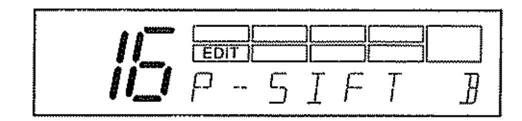
LATCH ON : agit comme un commutateur - chaque que vous pressez la pédale, vous alternez entre action de la fonction Pitch Shift et désactivation de celle-ci

⑪ Lorsque vous avez fini tous ces réglages, pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

- Ces réglages de système sont retenus dans la mémoire du GR-1 même après extinction aussi n'est-il pas nécessaire d'accomplir une écriture de Patch.
- Le réglage de plage d'action de l'effet Pitch Shift A sera modifié si vous utilisez une pédale externe (telle que la EV-5). (Voir «Utilisation des pédales EV-5 et DP-2» dans cette section (P.7-6) pour en savoir plus sur les pédales externes)
- Vous pouvez également vouloir limiter la plage de commande de l'effet Pitch Shift, en fonction du Tone, de la plage de fréquences et des conditions de jeu

Modifications du fonctionnement de l'effet Pitch Shift B

Cette procédure est globalement identique à celle effectuée pour Pitch Shift A, la seule différence étant à l'étape 2 ; vous devez presser le bouton PARAMETER [PREVIOUS] quatre fois pour obtenir l'écran «P-SIFT B» (Pitch Shift B)

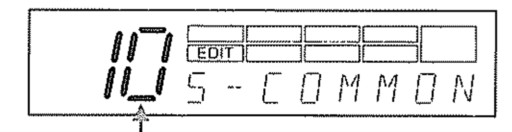


- Vous pouvez également vouloir limiter la plage de commande de l'effet Pitch Shift en fonction du Tone, de la plage de fréquences et des conditions de jeu

Modifications du fonctionnement de l'effet de maintien (Hold)

① Dans le mode de jeu, pressez le bouton EDIT [SYSTEM]

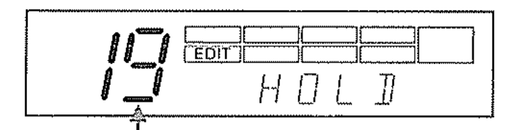
Vous verrez cet écran :



Seul le «0» clignotera

② Pressez le bouton PARAMETER [PREVIOUS] une fois

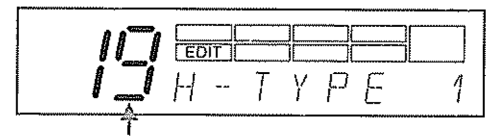
Cela sélectionne l'écran «HOLD»



Maintenant, seul le «9» clignote

③ Pressez [ENTER YES]

L'écran change pour le suivant, indiquant que vous êtes prêt à modifier les réglages de l'effet Hold



Le «9» cesse de clignoter

Vous pouvez sélectionner quel type d'effet Hold s'applique depuis l'écran «H-TYPE» (type de fonction Hold)

④ Sélectionnez le type de fonction Hold avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

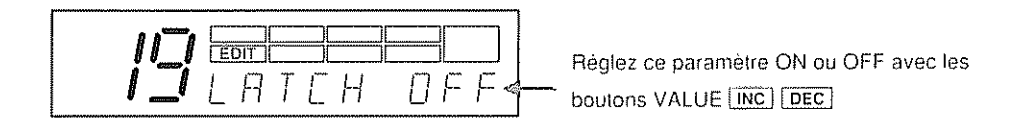
H-TYPE 1 : l'effet Hold de type 1 vous donne un effet similaire à la pédale forte (Sustain) d'un piano. Lorsqu'une corde est jouée alors que l'effet Hold est en service, toutes les notes de synthé déjà produites par cette corde ne sont que progressivement atténuées alors que la nouvelle note jouée est produite. De cette façon, vous pouvez inverser les accords sans interrompre la note de synthé déjà produite

H-TYPE 2 : l'effet Hold de type 2 vous donne un effet similaire à l'effet Sostenuto d'un piano électrique. Ici, l'effet Hold ne s'applique qu'à la note de synthé qui était produite au moment où vous avez pressé la pédale.
La note produite à l'instant où vous pressez la pédale est maintenue. Aucun nouveau son de synthé ne peut être produit tant que vous ne relâchez pas la pédale, même si vous jouez d'une autre corde. Cela est parfait pour maintenir une note de synthé (ou un accord ou une note de basse) et jouer des riffes de guitare par dessus. Pour que cela fonctionne, vous devez avoir réglé le GK-2 sur «MIX»

H-TYPE 3 : l'effet Hold de type 3 a globalement le même effet que le type 2, excepté qu'il ne s'applique qu'à la corde ou aux cordes générant des sons de synthé au moment où vous pressez la pédale Hold. Cela étant, les cordes qui ne présentent de sons ainsi tenus peuvent être jouées et produire un nouveau son de synthé.
Cela est utile si vous désirez maintenir une certaine note de synthé comme dans le type 2, mais en lançant de nouveaux sons à partir des autres cordes tout en jouant de façon normale

⑤ Pressez [NEXT]

Cela sélectionne l'écran Latch



⑥ Alternez entre ON et OFF avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

LATCH OFF : l'effet Hold ne s'applique que tant que la pédale est pressée. Dès que vous relâchez la pédale, l'effet Hold est annulé.

LATCH ON : agit comme un commutateur - chaque fois que vous pressez la pédale, vous alternez entre l'effet Hold activé et l'effet Hold désactivé.

⑦ Lorsque vous avez fini tous ces réglages, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

* Ces réglages de système sont retenus dans la mémoire du GR-1, même après extinction, aussi n'est-il pas nécessaire d'accomplir une écriture de Patch

2. Utilisation des pédales EV-5 et DP-2

Il y a deux prises en face arrière du GR-1 pour connecter des pédales externes. Les pédales peuvent servir à piloter différents effets de jeu. Les prises sont nommées VOLUME (EV-5) et EV-5/DP-2

Prise VOLUME (EV-5)

C'est ici que vous connecterez une pédale d'expression EV-5 optionnelle si vous désirez vous en servir pour piloter le volume. La pédale peut alors servir à piloter le volume de la partie de synthé guitare jouée par le générateur de sons interne

* Les messages de volume MIDI (changement de commande n°7) sont produits de façon correspondante par la prise MIDI OUT du GR-1, reflétant ainsi la commande par la pédale. Le canal de transmission MIDI doit correspondre au canal de la partie guitare

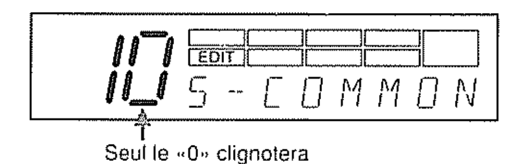
Prise pour EV-5/DP-2

Une pédale EV-5 ou DP-2 peut être connectée à cette prise. La prise VOLUME (EV-5) sert exclusivement à piloter le volume des sons de synthé alors que cette prise vous permet de sélectionner une des fonctions suivantes.

Comment : changer les fonctions de la pédale externe

① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [SYSTEM]

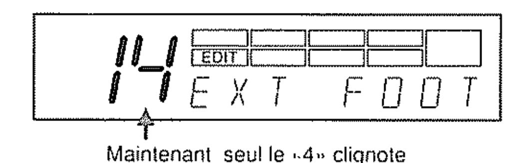
Vous verrez cet écran :



Seul le «0» clignotera

② Pressez le bouton PARAMETER [NEXT] quatre fois.

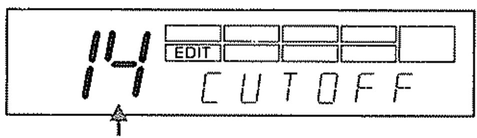
Cela vous amène à l'écran appelé «EXT FOOT» (pour pédale externe)



Maintenant seul le «4» clignote

③ Pressez [ENTER/YES]

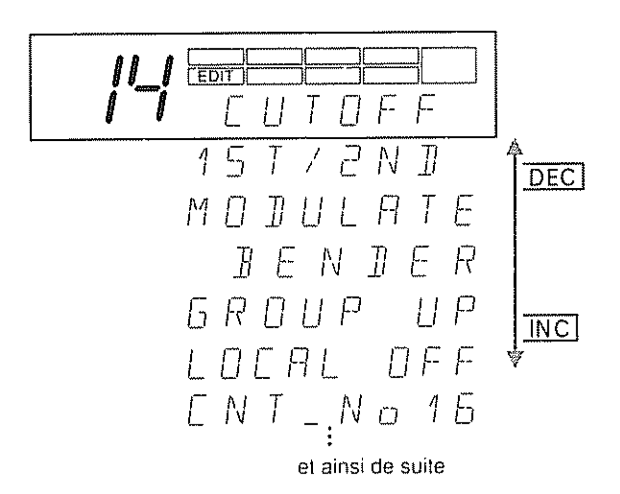
L'écran changera pour le suivant, indiquant que vous êtes prêt à faire les réglages de pédale externe



Le «4» cessera de clignoter

④ Sélectionnez la fonction de l'EV-5 avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

Cela vous fera défiler les options suivantes



et ainsi de suite

Voici une description des fonctions :

CUTOFF (fréquence de coupure du filtre) :
jouer avec la pédale EV-5 aura le même effet que d'utiliser le bouton CUTOFF de la façade, comme décrit dans la Section 3 «Essayez de changer le Tone avec les boutons» (voir P 3-3). Si vous avez un Patch dont le bouton RESONANCE est sur une valeur élevée, vous pouvez piloter le son de synthé avec la pédale comme vous le feriez avec une pédale wah-wah

1ST/2ND (balance entre 1er et 2nd Tone) :
cette fonction permet de changer la balance entre le 1er et le 2nd Tone avec la pédale Vous n'entendez que le 2nd Tone quand la pédale est enfoncée totalement et uniquement le 1er Tone quand elle est totalement relevée

MODULATE (Modulation) :
cela vous donne le même effet vibrato que de presser la pédale MOD sur le GR-1 lui-même Avec la EV-5, vous pouvez changer l'amplitude du vibrato de façon continue Cela vous donne un vibrato réglable situé entre les positions ON et OFF de la pédale du GR-1 A cet instant, si la pédale FAT (MOD) est en position d'activation de l'effet FAT, vous pouvez obtenir une modulation simultanée en utilisant la EV-5

BENDER : cela vous permet de changer progressivement la hauteur d'une note de synthé Avec la pédale totalement relevée, vous obtenez un intervalle normal, mais plus vous l'enfoncez, plus vous vous éloignez de la valeur normale Lorsque la pédale est complètement enfoncée, l'intervalle obtenu est celui réglé pour le paramètre Pitch Shift A (voir P 7-2)
Ce réglage se fait par demi-tons, aussi par exemple un réglage «-12» correspond-t-il à un décalage d'une octave vers le bas lorsque vous pressez à fond la pédale Un réglage de «+7» correspond à un intervalle d'une quinte juste vers le haut

- La plage de commande de l'effet Pitch Shift par la EV-5 peut être limitée en fonction du Tone, de la plage de fréquences et des conditions de jeu

GROUP UP (passage au groupe de Patches suivant) :
si vous avez une pédale DP-2 connectée lorsque vous sélectionnez cette fonction, la DP-2 fonctionnera comme le bouton PATCH GROUP [UP] de la face avant Vous pouvez toujours changer les Patches avec les boutons PATCH GROUP [UP] et [DOWN]. mais cela vous donne en plus la possibilité de changer de groupe au pied

* Avec GROUP UP sélectionné, veillez à bien utiliser une DP-2 (commutateur on/off) pour la prise EV-5/DP-2 et non pas une EV-5

LOCAL OFF : avec cette fonction sélectionnée et une pédale DP-2 connectée à cette prise, presser la pédale amène le GR-1 en mode «Local Off» temporaire. qui rend indépendants les signaux de commande de la guitare (pas le son de la guitare lui-même) et la partie guitare Lorsque ce mode est en effet, l'afficheur indique LOCAL OFF
Si vous pressez la pédale à nouveau, vous revenez en mode standard Cela peut être très pratique lorsque vous êtes sur scène et utilisez un séquenceur externe, quand vous désirez changer le réglage ON/OFF du mode local en fonction du morceau (voir Section 6 «Combinaison avec un séquenceur MIDI externe» (voir P 6-19)).

* C'est une autre fonction qui n'agit pas avec la pédale EV-5 Veillez donc à bien avoir une pédale commutateur ON/OFF (telle que la DP-2) connectée à la prise jack EV-5/DP-2 de la face arrière

CNT-No16 : (commande n°16)
avec cette fonction sélectionnée, presser une EV-5 connectée à la prise entraîne l'émission continue de messages d'utilisation générale (commande n°16) par la prise MIDI OUT du GR-1. Cela vous permet de changer (avec la EV-5) la valeur d'un paramètre sur un appareil MIDI externe (tel qu'un effet en rack ou un autre appareil) qui sait interpréter les messages de commande n°16.

* Si vous avez sélectionné cette fonction, le fait de déplacer la pédale n'aura pas d'effet sur le générateur interne du GR-1

⑤ Lorsque vous avez sélectionné la fonction voulue, pressez [EXIT/NO] deux fois.
Vous retournerez en mode de jeu

* Il n'est pas nécessaire de sauvegarder les changements que vous avez apportés aux réglages de système avec une procédure d'écriture de Patch, car ces changements sont automatiquement conservés en mémoire lorsque vous quittez le mode de jeu

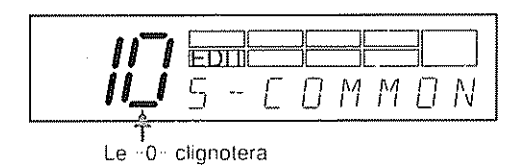
3. Commutation de l'effet de la pédale FAT•MOD

Comme mentionné en Section 1, vous obtenez l'effet FAT en pressant la pédale [FAT/MOD] du GR-1 après avoir commuté le GK-2 sur [S2]. L'effet est réglé sur FAT lorsque vous sortez le GR-1 de sa boîte; toutefois, vous pouvez le changer en MOD (modulation) en suivant la procédure décrite ci-dessous

Comment : Changer l'effet de la pédale

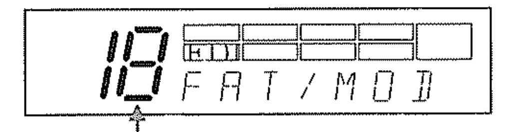
① Depuis le mode de jeu, pressez EDIT [SYSTEM]

Vous verrez cet écran :



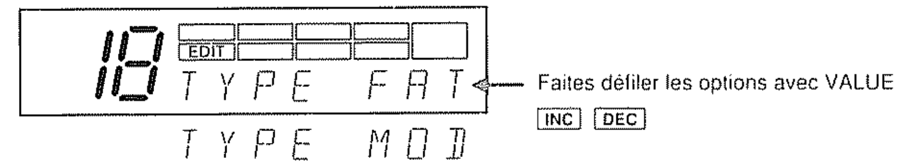
② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] deux fois.

Cela vous amène à l'écran «FAT•MOD»



③ Pressez [ENTER/YES].

L'écran changera pour vous indiquer les options de la fonction FAT•MOD



④ Sélectionnez TYPE FAT ou TYPE MOD avec les boutons VALUE [INC] et [DEC]

TYPE FAT : Lorsque vous enfoncez la pédale, le même son de synthé (une octave au-dessous) vient s'ajouter pour créer une sonorité riche et pleine.

TYPE MOD : Quand vous enfoncez la pédale, un vibrato profond s'ajoute au son de synthé

● Remarque !

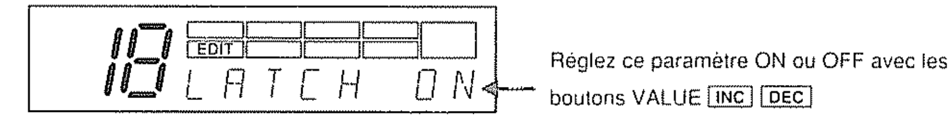
Après que vous ayez joué une corde, le son commence à chuter naturellement. Habituellement, dès que vous jouez une nouvelle note sur la même corde, le son qui chutait est coupé pour laisser place à la nouvelle note. Toutefois, cela ne fonctionne pas de cette façon quand FAT est en service et que le son de l'octave inférieure est également joué par le générateur de son de la même corde. Pareillement, pour la génération de son quand FAT est en service, veuillez noter que :

- Avec les sonorités à chute longue, comme vous entendez l'effet créé par les informations de tiré de corde (bender) sur la note après le relâchement, vous pouvez noter une instabilité de hauteur.

Veuillez donc utiliser la fonction FAT pour le jeu en solo, etc. avec des sonorités à chute courte

⑤ Pressez [NEXT]

Cela sélectionne l'écran Latch.



⑥ Réglez Latch ON ou OFF à l'aide des boutons VALUE [INC] et [DEC]

Vous pouvez sélectionner :

LATCH OFF : L'effet FAT ne s'applique que lorsque la pédale est enfoncée Dès que vous la relâchez, l'effet FAT est désactivé

LATCH ON : Agit comme un commutateur - chaque fois que vous enfoncez la pédale, vous faites alterner l'effet Fat entre le statut on et le statut off

⑦ Lorsque vos réglages sont terminés, pressez le bouton [EXIT/NO] deux fois.

Vous retournerez en mode de jeu

- Ces réglages de système sont conservés dans la mémoire du GR-1 même après extinction, aussi n'est-il pas nécessaire d'accomplir une procédure d'écriture de Patch.
- Vous pouvez obtenir l'effet Fat en appelant simplement le Patch, même si vous n'êtes pas dans le mode de fonctionnement de pédale (en utilisant le commutateur [S2] du GK-2). Pour des détails, voir les paramètres communs de Patch évoqués en section 4, «Réglage initial de l'effet FAT» (voir page 4-21) (Notez que vous ne pouvez pas faire ce réglage pour la modulation)

4. Utilisation de cartes mémoire

En plus de sauvegarder des données dans la mémoire interne du GR-1, vous pouvez également sauvegarder les données sur des cartes mémoire M-256E (optionnelles)

Données de Patch : 64 Patches

Le GR-1 lui-même peut stocker 64 Patches en deux groupes (1 et 2) Toutefois, quand vous insérez une carte dans la fente pour carte mémoire, vous obtenez automatiquement deux autres groupes, (3 et 4) et ainsi de l'espace suffisant pour 64 autres Patches

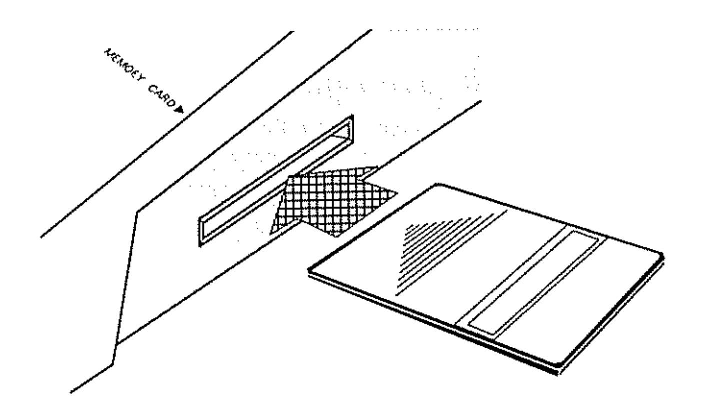
Données de morceau de l'enregistreur : 1 morceau

Vous pouvez stocker un morceau à la fois dans l'enregistreur du GR-1 Toutefois, les morceaux de l'enregistreur peuvent être stockés sur carte mémoire, vous permettant de créer votre propre bibliothèque de données enregistrées Au moment de la reproduction, vous pouvez faire reproduire le morceau de la mémoire ou un morceau de la carte

Données de système : 1 ensemble

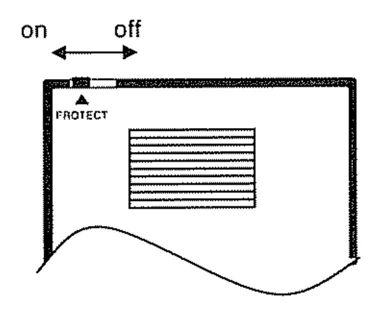
Vous pouvez transmettre tous les paramètres d'édition de système du GR-1 sous forme d'un groupe (voire page 7-1) et les sauvegarder ainsi sur une carte mémoire

Il y a une fente pour les cartes mémoire située sur le côté droit du GR-1 Assurez-vous que vous insérez correctement les cartes mémoire et de façon sure (référez-vous aux instructions de la carte)



Remarque !

Chaque carte de mémoire contient une languette de protection pour éviter l'effacement accidentel des données Cette languette doit être réglée en position PROTECT de façon constante, excepté lorsque vous désirez réellement écrire des données sur cette carte Référez-vous aux instructions fournies avec la carte pour plus d'informations



Comment : Sauvegarder un Patch sur une carte

Pour écrire (stocker) un Patch et les réglages édités sur une carte, la procédure est exactement la même que pour l'écriture dans la mémoire interne du GR-1, voir section 3. «Ecriture de Patch» (page 3-14). La seule différence est que les numéros de Patch de destination sont situés dans une plage de 311 à 484, signifiant que vous stockez les données de Patch sur carte mémoire avec des numéros correspondant aux groupes 3 et 4. N'oubliez pas de déplacer la languette de protection de la carte sur la position WRITE (OFF) lorsque vous sauvegardez des données sur une carte.

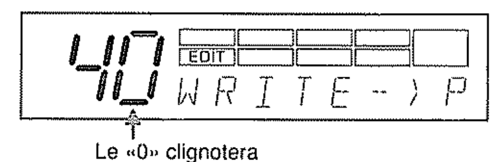
Comment : Copier les 64 Patches internes sur une carte

Vous pouvez copier les données des 64 Patches des groupes 1 et 2 sur une carte afin d'en conserver une copie.

* Cette procédure supprimera toutes les données déjà stockées sur la carte, aussi veillez à ce qu'il n'y ait rien que vous désiriez garder sur la carte.

① Pressez EDIT [WRITE/COPY]

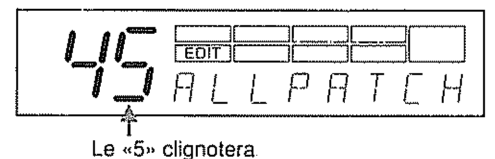
Vous verrez l'écran suivant



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois

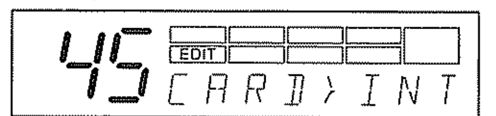
Cela sélectionne l'écran suivant correspondant à la copie de tous les Patches (All Patches).



Le «5» clignotera.

③ Pressez [ENTER/YES].

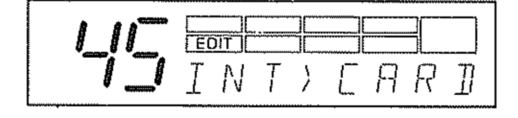
«CARD>INT» sera maintenant affiché pour indiquer que la fonction de copie de tous les Patches est activée.



Dès lors, l'appareil est configuré pour copier tous les Patches de la carte dans la mémoire interne du GR-1.

④ Pressez PARAMETER [NEXT].

Cela change l'affichage en «INT>CARD» et sélectionne donc la fonction de «copie de tous les Patches de la mémoire interne sur la carte».



Transmission de tous les Patches vers la carte.

⑤ Pressez [ENTER/YES].

Le message «OK ?» clignotera

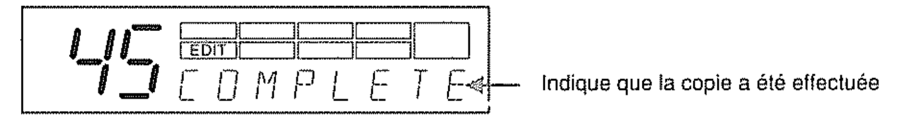


Le message «OK ?» clignotera.

- Confirmez que vous êtes d'accord pour effacer toutes les données existant sur la carte présente dans la fente.
- Si vous désirez annuler à tout instant, pressez [EXIT/NO].

⑥ Pressez [ENTER/YES] pour poursuivre.

L'affichage indiquera «COMPLETE» lorsque la copie aura eu lieu



Lorsque tout est terminé, vous retournez en affichage «INT>CARD»

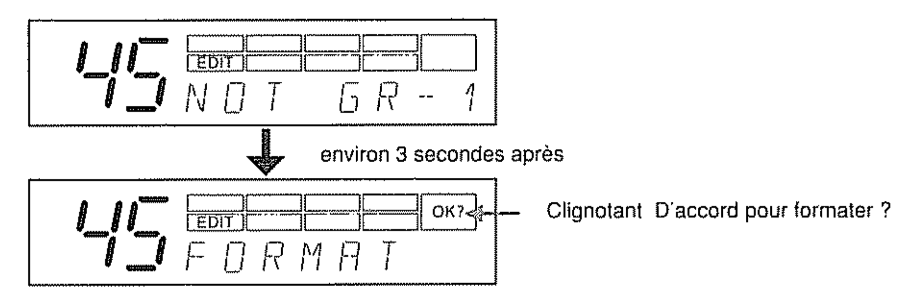


⑦ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

Les 64 Patches des groupes 1 et 2 de la memoire interne du GR-1 ont été copiés dans les groupes 3 et 4 de la carte

Utilisation d'une carte neuve

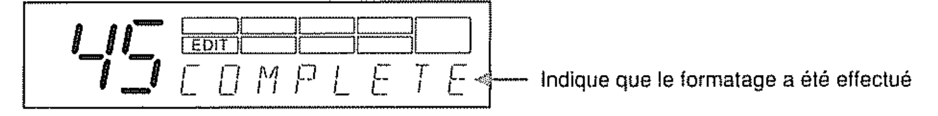
Dans l'étape ⑤ ci-dessus, si vous utilisez une nouvelle carte, ou une carte préalablement utilisée par un autre appareil, vous verrez d'abord le message «NOT GR-1» (pas pour GR-1) dans l'écran. Un moment après, vous passerez automatiquement à l'écran de formatage de carte



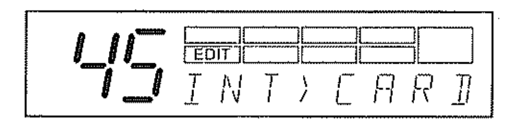
⑤-1 Pressez [ENTER/YES]

Vous verrez le message «COMPLETE» dans l'écran dès que le formatage aura été effectué. A cet instant, tous les réglages de système et les 64 Patches du GR-1 seront automatiquement transférés sur la carte.

- Toute donnée déjà stockée sur la carte sera perdue



Dès que la procédure est terminée, vous retournez à l'affichage «INT>CARD»



⑤-2 Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu.

● Qu'est-ce que le formatage ?

Le formatage est une procédure par laquelle une carte neuve (ou déjà utilisée par un autre appareil) est préparée pour être utilisée avec le GR-1

Soyez averti toutefois que lorsque vous formatez une carte, toutes les données qu'elle contenait sont perdues

Lorsque vous formatez une carte avec le GR-1, tous les réglages de système et les 64 Patches de la mémoire interne sont automatiquement copiés sur cette carte Si vous aviez formaté la carte pour copier certains Patches, et bien cela a été automatiquement fait pour vous durant la procédure de formatage

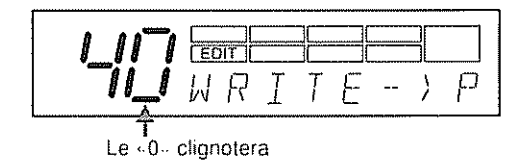
Comment : Copier les 64 Patches d'une carte dans la mémoire interne du GR-1

Voici comment prendre les 64 Patches des groupes 3 et 4 d'une carte et les copier dans la mémoire interne du GR-1

- Cela supprimera toutes les données stockées dans la mémoire interne, aussi prenez bien le temps de vérifier que vous ne remplacez pas quelque chose que vous désiriez garder

① Pressez EDIT [WRITE/COPY]

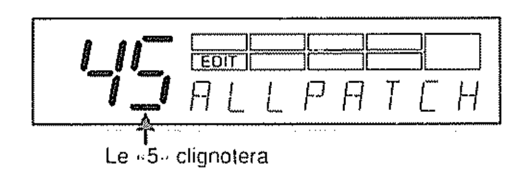
Vous verrez l'écran suivant



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] trois fois

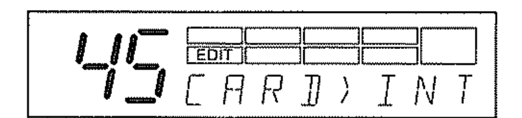
Cela sélectionne l'écran «Copie de tous les Patches» (All Patches)



Le «5» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

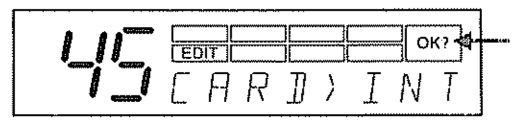
«CARD>INT» s'affichera maintenant pour indiquer que la fonction de copie de tous les Patches est activée De la façon dont cette fonction est configurée pour le moment, tous les Patches de la carte seront copiés dans la mémoire interne C'est ce que nous voulons maintenant



(De la carte à la mémoire interne)

④ Pressez [ENTER/YES]

Le message «OK ?» clignotera

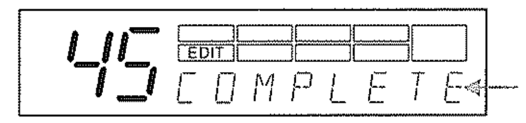


Clignote pour vous indiquer si vous être sûr de vouloir copier

- Si vous désirez annuler à tout moment, pressez [EXIT/NO]

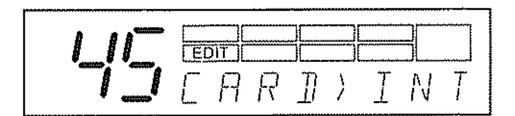
⑤ Pressez [ENTER/YES]

L'affichage indiquera «COMPLETE» lorsque la copie aura été effectuée



Indique que la copie de tous les Patches est terminée

Lorsque tout est terminé, vous retournez en affichage «CARD>INT»



⑥ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

Les 64 Patches des groupes 3 et 4 de la carte mémoire ont maintenant été copiés dans les groupes 1 et 2 de la mémoire interne

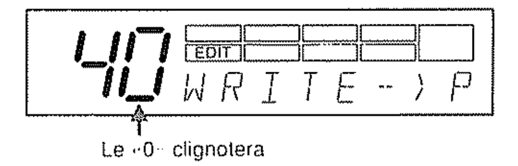
Comment : Echanger les réglages de système entre carte et mémoire interne

Vous pouvez sauvegarder des réglages de système (voir page 7-11) de la mémoire interne du GR-1 dans une carte mémoire ou au contraire copier les réglages d'une carte dans la mémoire interne

* Une fois encore, notez que tous les réglages de système situés dans la mémoire de destination seront effacés !

① Pressez EDIT [WRITE/COPY]

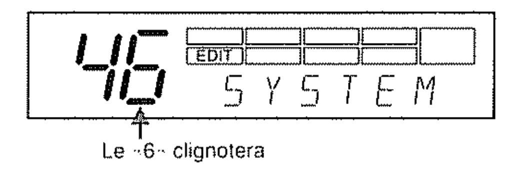
Vous verrez l'écran suivant



Le «0» clignotera

② Pressez PARAMETER [PREVIOUS] deux fois

Cela vous fera défiler les paramètres jusqu'à l'écran «System» vous permettant d'activer la fonction de copie des données de système.



Le «6» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

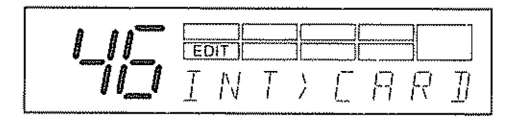
«CARD>INT» s'affichera maintenant pour indiquer que la fonction de copie de système est activée (et indique en même temps la direction de copie)



(De la carte vers la mémoire interne)

④ Pressez PARAMETER [NEXT]

Chaque fois que vous pressez ce bouton, cela vous fait alterner entre «INT>CARD» et «CARD>INT», c'est-à-dire que cela change la direction de la procédure de sauvegarde A présent, nous voulons la direction qui est affichée - copie des réglages de système de la mémoire interne du GR-1 dans une carte mémoire

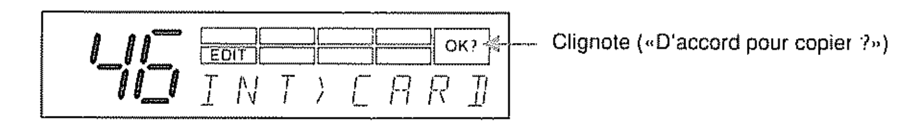


(De la mémoire interne vers la carte)

⑤ Pressez [ENTER/YES]

Le message «OK ?» clignotera

Vérifiez une fois encore que les réglages de système sur la carte de destination peuvent être remplacés

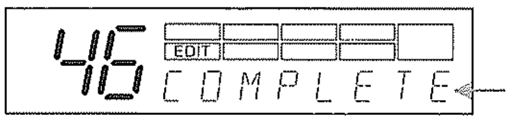


Clignote («D'accord pour copier ?»)

* Si vous désirez annuler à tout instant, pressez [EXIT/NO]

⑥ Pressez [ENTER/YES] pour poursuivre

L'afficheur indiquera «COMPLETE» dès que la copie aura été effectuée



Indique que la copie des données de système a été accomplie

Lorsque tout est terminé, vous retournez à l'affichage «INT>CARD» (ou «CARD>INT», selon celui duquel vous êtes parti)

⑦ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

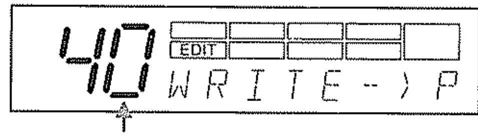
En fonction de la direction que vous avez réglée en étape 4, vous avez maintenant copié tous les réglages de système soit vers la carte soit vers la mémoire interne

Copie de morceau de l'enregistreur entre carte et mémoire interne

Le GR-1 ne peut contenir qu'un morceau de l'enregistreur dans sa mémoire interne à la fois Toutefois, vous pouvez sauvegarder un morceau pour utilisation future en le copiant sur une carte

① Pressez EDIT [WRITE/COPY]

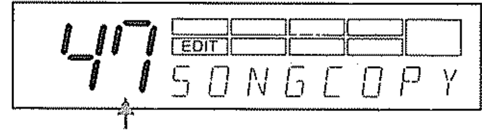
Ici, vous verrez l'écran suivant :



Seul le «0» clignotera

② Pressez le bouton PARAMETER [PREVIOUS] une fois

Cela sélectionne l'écran d'accès à la fonction de copie de morceau (SONGCOPY)



Seul le «7» clignotera

③ Pressez [ENTER/YES]

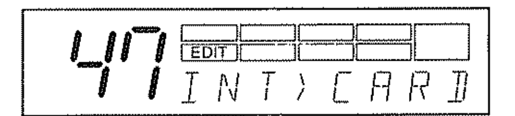
Dorénavant «CARD>INT» s'affichera pour indiquer la direction de la copie de morceau



(Copie de la carte vers la mémoire interne)

④ Pressez PARAMETER [NEXT]

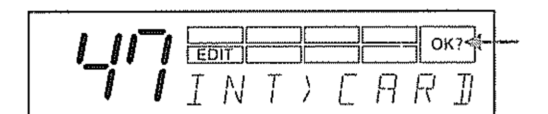
Chaque fois que vous pressez ce bouton, vous alternez entre «INT>CARD» et «CARD>INT», c'est-à-dire que vous changez la direction de la procédure de copie. Une pression sur le bouton réglera correctement le paramètre pour que le morceau soit copié de la mémoire interne vers la carte.



(Copie de la mémoire interne vers la carte)

⑤ Lorsque vous avez fait votre choix, pressez [ENTER/YES].

Le message «OK ?» clignotera. Vérifiez une fois encore que tout est OK pour que les données de la carte de destination soient remplacées par la copie

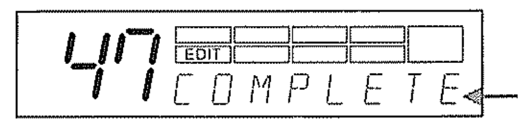


Clignote («D'accord pour copier ?»)

* Si vous désirez annuler en tout point, pressez [EXIT/NO]

⑥ Pressez [ENTER/YES] pour poursuivre

L'affichage indiquera «COMPLETE» lorsque la copie aura été effectuée



Indique que le morceau a été copié

Lorsque la copie est terminée, vous retournez à l'affichage «INT>CARD» (ou «CARD>INT», selon celui duquel vous êtes parti).



⑦ Pressez [EXIT/NO] deux fois pour retourner en mode de jeu

En fonction de la direction que vous avez réglée à l'étape 4, vous avez maintenant copié le morceau de la carte vers la mémoire interne ou vice-versa

5. Changement de la méthode d'appel de Patches

Il y a deux façons différentes pour sélectionner les Patches sur le GR-1 La section suivante explique comment sélectionner l'une des deux méthodes
La première consiste à presser un bouton de groupe et une pédale de banque, mais le GR-1 attend que vous sélectionniez le Patch en pressant la pédale de numéro correspondant au Patch voulu Nous avons appelé cette méthode «Attente d'un numéro» (CHANGE 1)
A l'opposé, vous pouvez programmer le GR-1 pour que le Patch change dès que vous pressez un bouton de groupe, une pédale de banque ou une pédale de numéro Cette méthode de changement immédiat est appelé CHANGE 2. Voici comment passer d'une méthode à l'autre en faisant les réglages de système

❖ CHANGE 1

Lorsque vous changez de numéro de groupe et/ou de banque, vous ne voyez pas encore changer le numéro de Patch affiché A la place, le numéro de groupe ou de banque clignote tant que vous n'avez pressé une des pédales de numéro [1] à [4] Alors, et seulement alors, le Patch change réellement (cela s'applique aux messages de changement de programme produits par la prise MIDI OUT qui ne sont émis que lorsque le Patch est réellement changé)
Si vous pressez PATCH GROUP [UP] ou [DOWN] pour retourner à la banque d'origine, le clignotement cesse pour indiquer que vous avez quitté le mode d'appel de Patch et êtes revenu en mode de jeu

* C'est de cette façon que le GR-1 est configuré lorsque vous le sortez pour la première de sa boîte. L'idée est que, lorsque vous changez de Patch en cours de jeu, vous désirez obtenir directement le nouveau son (et pas tous les intermédiaires). Pareillement, lorsque vous enregistrez une interprétation sur un séquenceur MIDI externe, cette méthode est préférable car elle n'entraîne l'émission que d'un message de changement de programme, au lieu de trois (c'est-à-dire un lorsque vous changez de groupe, un lorsque vous changez de banque et enfin le bon lorsque vous changez de numéro).

❖ CHANGE 2

Ici, le Patch change dès que vous changez de Patch ou de banque, sans attendre de numéro (conjointement, un message de changement de programme est envoyé aux appareils externes (par la prise MIDI OUT) à chacun de ces changements).

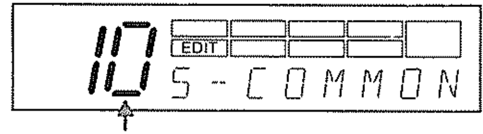
* Avec ce mode, aucun numéro clignotant n'indiquera un mode de transition dans le changement de Patch, aussi saurez-vous toujours exactement quel est le Patch sélectionné en regardant l'afficheur Aussi, supposons que vous assigniez votre Patch de solo au numéro 111 et votre Patch d'accompagnement au numéro 121, un Patch avec Reverb au 112 et un autre sans Reverb au 122, et ainsi de suite Cela rend possible le passage d'une variation à l'autre du même son de base en utilisant juste les pédales BANK [UP] et [DOWN].

111	112	113	114
↕	↕	↕	↕
121	122	123	124

Vous pouvez directement alterner entre ces programmes en utilisant les pédales BANK UP et DOWN

Comment : changer la méthode d'appel de Patch

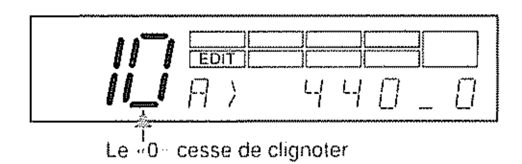
① Pressez le bouton EDIT [SYSTEM] alors que vous êtes en mode de jeu
Vous verrez l'écran suivant



Le -0- clignotera seul

② Pressez [ENTER/YES]

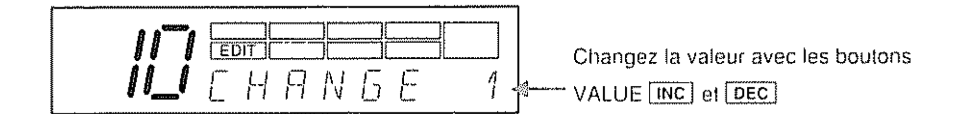
Cela sélectionne l'écran dans lequel vous pouvez sélectionner les fonctions communes au système (Voir P 2-6)



Le "0" cesse de clignoter

③ Pressez PARAMETER [PREVIOUS] une fois.

Cela vous amène à l'écran CHANGE pour sélectionner le type de changement de Patch



④ Alternez entre les options CHANGE 1 et CHANGE 2 en pressant les boutons VALUE [INC] et [DEC]

⑤ Après avoir terminé votre sélection. pressez [EXIT/NO] deux fois

Cela vous ramène en mode de jeu

6. Comment : initialiser les données de système, les données de Patch et les données de morceaux dans l'enregistreur

«Initialisation» signifie retour des différents réglages à la valeur qu'ils avaient lorsque vous avez acquis le GR-1, avant que vous leur apportiez des changements

- Rappelez-vous bien : cela signifie que tous les changements que vous aviez conservés en mémoire sont alors perdus.

○ Effacement de tous les nouveaux réglages et retour aux réglages d'origine (à la sortie de l'emballage)

① Eteignez l'appareil
② Tenez enfoncé le bouton [WRITE/COPY] pendant que vous rallumez l'appareil.
③ Pressez [ENTER/YES].

○ Initialisation de tous les réglages associés au bouton [SYSTEM]

① Eteignez l'appareil.
② Tenez enfoncé le bouton [SYSTEM] pendant que vous rallumez l'appareil.
③ Pressez [ENTER/YES].

○ Initialisation de tous les réglages de Patch

① Eteignez l'appareil.
② Tenez enfoncé le bouton [PATCH] pendant que vous rallumez l'appareil
③ Pressez [ENTER/YES].

○ Suppression du morceau dans l'enregistreur et rappel du morceau de démonstration

① Eteignez l'appareil.
② Tenez enfoncé le bouton [RECORDER PART] pendant que vous rallumez l'appareil
③ Pressez [ENTER/YES].

○ Suppression du morceau dans l'enregistreur, la mémoire de celui-ci restant vide

① Eteignez l'appareil.
② Tenez enfoncé le bouton [EXIT/NO] pendant que vous rallumez l'appareil.
③ Pressez [ENTER/YES].

○ Initialisation des numéros de changement de programme transmis (Patches 111 à 484/N°1 à N°128)

① Eteignez l'appareil
② Tenez enfoncé le bouton [ENTER/YES] pendant que vous rallumez l'appareil
③ Pressez [ENTER/YES]

7. Carte d'extension

Il existe une carte d'extension optionnelle (SR-GR1-01) disponible pour le GR-1, qui double la quantité de Tones internes d'origine, faisant passer leur nombre de 200 à 400

Les 200 nouveaux sons contenus par la carte d'extension utilisent deux fois plus de mémoire que les Tones de la mémoire interne, aussi obtenez-vous des variations encore plus riches et plus réalistes qu'avec les sons du GR-1. Vous pouvez combiner les nouveaux Tones de la carte d'extension avec les Tones d'origine à l'aide des techniques de création de Patch à 1er/2nd Tone

De plus, la carte d'extension est livrée avec une carte de bibliothèque sonore (PN-GR-1) contenant 64 Patches qui exploitent les nouveaux Tones ainsi disponibles Insérez simplement cette carte dans la fente pour carte du GR-1 et sélectionnez des sons dans les groupes 3 et 4 pour entendre les remarquables Patches constitués de ces nouveaux sons

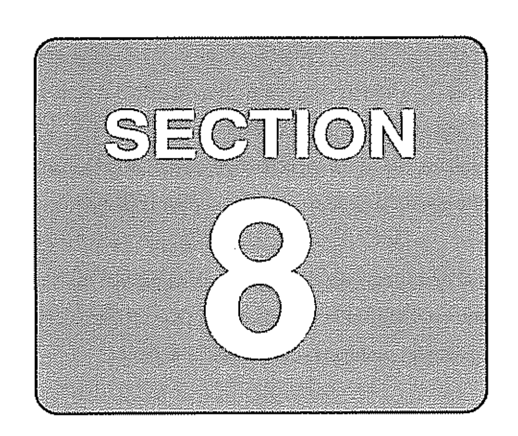
* Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la carte d'extension.

● Lorsque vous désirez installer cette carte...

L'installation de la carte d'extension doit être faite par un technicien qualifié dans un service de maintenance Roland Lorsque vous décidez de le faire, consultez votre revendeur Roland ou le service de maintenance Roland le plus proche (voir la liste en fin de ce manuel)

[Contrôle des acquis de la Section 7]

- Comprenez-vous la différence entre les différents types de fonction de sustain (Hold) et la façon de les sélectionner ? (Voir P.7-4)
- Que savez-vous des méthodes d'application de transposition (Pitch Shift) ? (Voir P 7-2)
- Savez-vous comment utiliser une pédale externe ? Et la procédure pour modifier les réglages ? (Voir P 7-6)
- Vous rappelez-vous comment changer les fonctions de la pédale FAT•MOD ? (Voir P 7-9)
- Quels types de données peuvent être stockés sur une carte mémoire ? (Voir P.7-11)
- Vous rappelez-vous comment copier les données d'une carte mémoire dans la mémoire interne (et vice-versa) ? (Voir P 7-12)
- Pouvez-vous changer la façon dont fonctionne les pédales BANK [UP]/[DOWN] par rapport à la méthode d'appel de Patch ? (Voir P 7-20)
- Quelles nouvelles possibilités obtenez-vous avec une carte d'extension ? (Voir P.7-23)



Applications avancées

« Idées pour tirer le meilleur parti de votre GR-1 »

[Objectif]

Cette section présente des points essentiels pour la création de sons avec le GR-1 (qui n'ont pas été couverts en détail dans les sections 1 à 7), et vous donnent quelques idées pratiques sur l'utilisation de ces sons. Ce ne sont que quelques-unes des choses que vous pouvez faire, bien sûr, mais nous souhaitons qu'elles vous aident à créer vos propres sonorités.

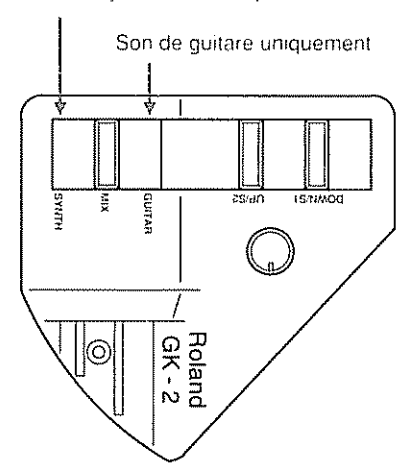
Point 1 - Combinaison avec la guitare

L'élément clé du synthétiseur guitare est qu'il offre les sons synthétiques et les sons de différents instruments acoustiques à une guitare - technologie qui n'était jusqu'à présent accessible qu'au clavier.
Mais une guitare, électrique ou acoustique, a ses propres qualités, telles que les nuances dues à l'étouffement des cordes et les effets sonores comme les sons de médiator. Le son de la guitare est toujours pour la plupart des guitaristes le plus important de tous.

Si votre guitare est équipée d'un GK-2, vous pouvez utiliser le GR-1 pour ajouter des sons synthétiques à votre son de guitare pur. Tout l'art d'une bonne combinaison est d'utiliser la guitare synthé pour efficacement associer les sons de guitare conventionnels avec les sons synthétiques.
Quelques exemples pratiques sont donnés ci-dessous.

❑ Commutation entre son de guitare et son synthétique

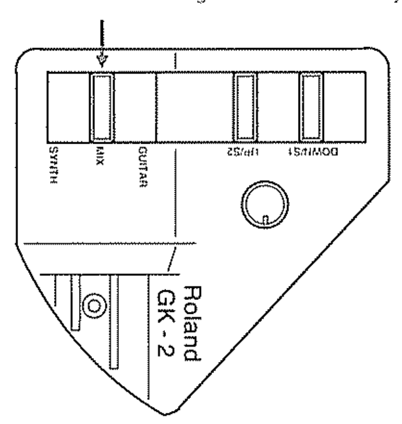
Le commutateur de sélection du GK-2 peut servir à simplement alterner entre son du synthétiseur et son de la guitare. Vous pouvez utiliser le son direct de guitare pour des accords et puis utiliser un son de synthé (solo ou cuivre par exemple) pour le solo. Ou bien, si vous le désirez, vous pouvez utiliser un son de synthé pour la totalité du morceau.



❑ Son de guitare et son de synthé

Quand le commutateur du GK-2 est réglé sur «MIX», c'est à la fois le son de guitare et le son de synthé qui sont entendus simultanément

Le son de guitare et le son de synthé sont entendus ensemble



Dans ce mode, les effets suivants sont possibles :

❖ Unisson (guitare et synthétiseur)

Prenez un son d'orgue ou de synthé solo, et ajoutez une distorsion au son de guitare avec un effet externe ou l'ampli pour reproduire l'effet d'unisson clavier/guitare, comme en hard rock et fusion des années 70

Si le son de synthé est réglé sur une quarte juste au-dessous de la note de guitare (Note Shift réglé à -5), vous obtiendrez un timbre bien particulier Vous pouvez également essayer de régler le son une octave au-dessus ou au-dessous (voir Section 4 «2 Transposition des notes de synthé» (voir P 4-5)

❖ Son de synthétiseur entendu en retard

Les sons de cordes (et les sons de nappes de synthé) dont le volume monte progressivement, s'ils sont combinés avec des accords de guitare, rendent possible un écho et une ampleur apportée par le son de synthé après retard Cet effet est souhaitable avec les Tones internes 60, 84 et 166 Il crée des effets intéressants avec une Reverb longue et un Chorus peu défini Il est aussi très efficace pour allonger des notes tenues

❖ Effets de plusieurs guitares

A l'aide de Tones d'origine tels que la guitare électrique (n°37), la guitare acoustique (n°23) et le banjo (n°36), il est possible d'utiliser le son de guitare (sans distorsion) pour créer un son digne d'un ensemble de cordes Si les réglages du GR-1 entraînent un léger désaccord, l'effet d'ensemble sera encore accentué (pour la procédure de désaccord, référez-vous à la Section 4, «4 Plus de détails sur l'édition des réglages de 1er/2nd Tone» (voir P 4-15)) Cela est particulièrement efficace pour les arpèges

❑ Déclenchement du synthétiseur uniquement lorsque l'on attaque très fort sur la guitare

Bien qu'un peu particulière, une application intéressante est d'utiliser la fonction de mixage dynamique (velocity mix) pour que les sons de synthétiseur ne soient générés que lorsque vous attaquez très fort sur votre guitare Le Tone d'origine que vous désirez utiliser est donc associé au 2nd Tone du Patch Ensuite, utilisez la procédure décrite en Section 4, «5 Autres réglages d'édition de Patch» (voir P 4-18) pour régler la combinaison 1er/2nd Tone sur le mode de mixage dynamique (velo-mix) Tournez le potentiomètre de balance 1er/2nd Tone complètement du côté du 2nd Tone pour couper la sortie du 1er Tone Avec ce réglage, seul le son de guitare sera entendu, mais lorsque vous jouerez fort, le son de synthétiseur (uniquement le 2nd Tone) viendra se superposer

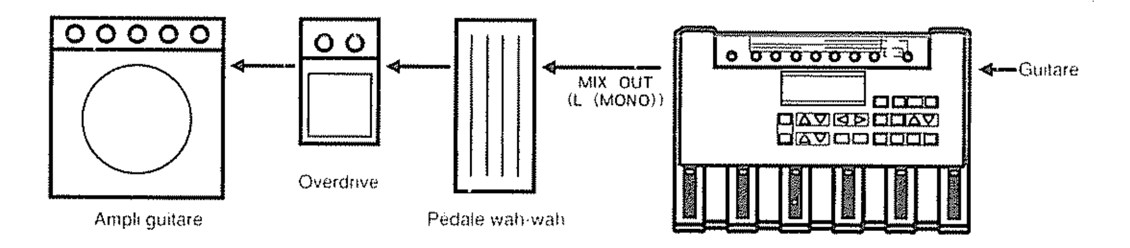
Si vous sélectionnez le son d'explosion, par exemple, comme 2nd Tone, vous pourrez produire une explosion en cours de solo en jouant d'un seul coup plus fort !

❑ Astuces de sortie du son de guitare et de synthé

Comme vous l'avez vu dans les exemples précédents, la plus efficace méthode pour produire les sons de guitare et de synthé (quand ils sont produits simultanément) est d'orienter chacun vers son propre ampli.

Alors que le son de guitare peut être envoyé à un ampli (ou à une unité d'effet), le synthétiseur a une bande de fréquences beaucoup plus large qui le rend difficile à reproduire pour les amplis conventionnels.
Vous pouvez bénéficier de toute l'ampleur des sons de synthé en reliant l'instrument à un ampli pour clavier ou une table de mixage. Si un ampli stéréo est utilisé, vous obtiendrez l'effet maximal des unités de traitement interne du GR-1 telles que panoramique, Reverb et Chorus (voir Section 2, «2. Exemples de connexions des amplis et des effets» (voir P 2-4))

Si vous considérez votre synthétiseur guitare comme un type d'effet, toutefois, vous pouvez travailler complètement différemment. Il y a bien d'autres formes d'expression que de se contenter de jouer des sons de sax ou de piano tels quels !
Par exemple, considérez la configuration suivante.



C'est une configuration très commune pour les guitaristes de rock et de blues, à l'exception de la présence du GR-1. Si le commutateur de sélection du GK-2 est réglé sur «GUITAR», et que l'on fait jouer le son de synthé du GR-1, seul le son de guitare est produit. En d'autres termes, le son sera exactement celui d'une guitare connectée à une pédale wah-wah et une pédale overdrive.
Si le commutateur du GK-2 est réglé sur «MIX», le son de synthé du GR-1 sera également produit. Il se mélangera aux sons de guitare, sera traité par la distorsion puis reproduit par l'ampli. Bien sûr, le son final ne sera pas exactement le son d'origine du synthétiseur, mais cela sera une sonorité unique pour un solo. Essayez d'utiliser les sons d'orgue ou de synthé basse avec la Reverb interne du GR-1 désactivée.

Cet exemple est bien entendu extrême, mais nous voulons que vous ayez l'idée d'essayer vos propres combinaisons avec des effets externes pour tirer les sonorités les plus originales de votre GR-1.

Point 2 - Utilisation de la Reverb et du Chorus internes

Le GR-1 a deux effets intégrés : Reverb et Chorus La Reverb peut être également utilisée comme Delay ou Delay panoramique. alors que le Chorus se double d'une unité Flanger ou Delay court

Les réglages de Reverb et Chorus sont stockés avec chaque Patch. étant instantanément rappelés avec le Patch sélectionné

Cette section contient des exemples d'utilisation de Reverb et Chorus.

- Remarque : pour des détails sur l'accomplissement des réglages, référez-vous à la Section 4, «3. Edition détaillée de Reverb/Chorus» (voir P 4-9)

❑ Utilisation de la Reverb

La Reverb du GR-1 contient des effets conventionnels, de ROOM 1 à 3 en passant par HALL 1 et 2

Ces Reverbs donnent un son profond. «live»

Si le niveau de Reverb est trop élevé. toutefois. et qu'un long temps de Reverb est employé. le son obtenu risque plus de s'approcher du «brouhaha»

Gardez ce qui suit à l'esprit lorsque vous utilisez la Reverb :

- Diminuez le niveau de Reverb lorsque la durée de Reverb est grande
- Diminuez la durée de Reverb lorsque le niveau de Reverb est élevé

Naturellement, ces règles ne s'appliquent pas si vous désirez créér des effets spéciaux

La Reverb est également pratique pour faire des sons. de la même façon que les filtres. Par exemple, ajouter une Reverb de type Room avec une durée courte à un son de percussion tel que MARIMBA (Tone d'origine n°15) peut enrichir le son

La Reverb peut également être utilisée pour combiner efficacement certains Tones qui autrement se marieraient mal

❑ Utilisation des retards

Pour produire un effet de retard, réglez le type de Reverb sur Delay (DLY). Le Delay crée des effets qui sont totalement différents des riches sonorités de Reverb Les Delay et Reverb peuvent être utilisés séparément en fonction de chaque situation

Le temps de retard (0 à 127) règle l'intervalle de temps entre les répétitions Cela signifie que le temps de retard peut avoir bien plus d'impact qu'un réglage de Reverb différent Le temps de retard est un paramètre essentiel.

Par exemple. lorsqu'un long retard est répété plusieurs fois. ce qui est assez commun dans les sons de synthé solo. le temps de retard doit être réglé pour s'adapter au tempo de la musique.

Lorsque la sortie stéréo est utilisée, réglez le type de Reverb sur P-D (Panning Delay ou Delay panoramique) et le temps de Reverb (en fait de Delay dans ce cas) et la réinjection dans le Delay (feedback) au minimum pour obtenir une dispersion consistante totalement différente de l'effet Chorus.

❑ Astuces d'utilisation de l'effet Chorus

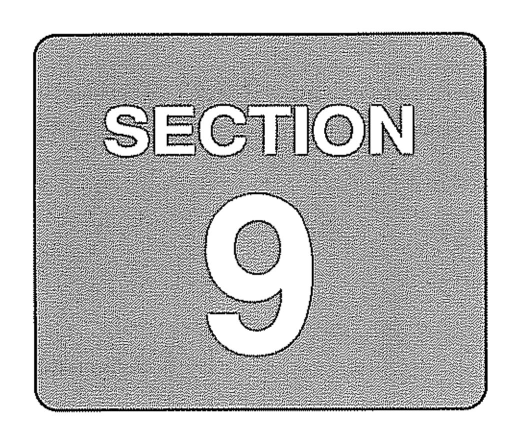
L'effet Chorus normal crée une sensation de dispersion spatiale lorsque sa vitesse est assez basse.
Si le type choisi est un flanger ou un feedback Chorus (FLN, FBC), et que la valeur de feedback ou réinjection (FBACK) est augmentée, vous pouvez créer une forte ondulation (rappelez-vous que le feedback ne fonctionne pas pour les Chorus 1 à 4) Particulièrement, avec le réglage flanger, choisissez une vitesse basse et le feedback à un niveau intermédiaire pour une ondulation agressive C'est ce qu'on appelle un effet «jet», et c'est particulièrement efficace pour les sonorités dures. Aussi bien le Chorus que le flanger peuvent être utilisés à des vitesses très élevées avec une grande intensité (DPTH) pour produire des effets sonores totalement différents du son d'origine.
Les Delays courts 1 et 2 peuvent servir au doublage (le son d'effet est légèrement retardé pour remplir le son) alors que le feedback est réglé à 0 Le feedback peut être augmenté pour produire un écho métallique.

❑ Abus d'effets

La Reverb et le Chorus peuvent servir à créer un grand nombre d'effets, mais, si vous les utilisez de façon constante et selon toujours le même mode, toutes les sonorités vont commencer à se ressembler.
Choisissez vos effets (et leurs réglages) avec attention en fonction de la situation (c'est-à-dire de l'ambiance, du résultat désiré, etc) :

- Quel type d'effet sélectionner ? Reverb ou Chorus ?
- Peut-être ne faut-il utiliser que la Reverb, ou le Chorus, ou bien les deux

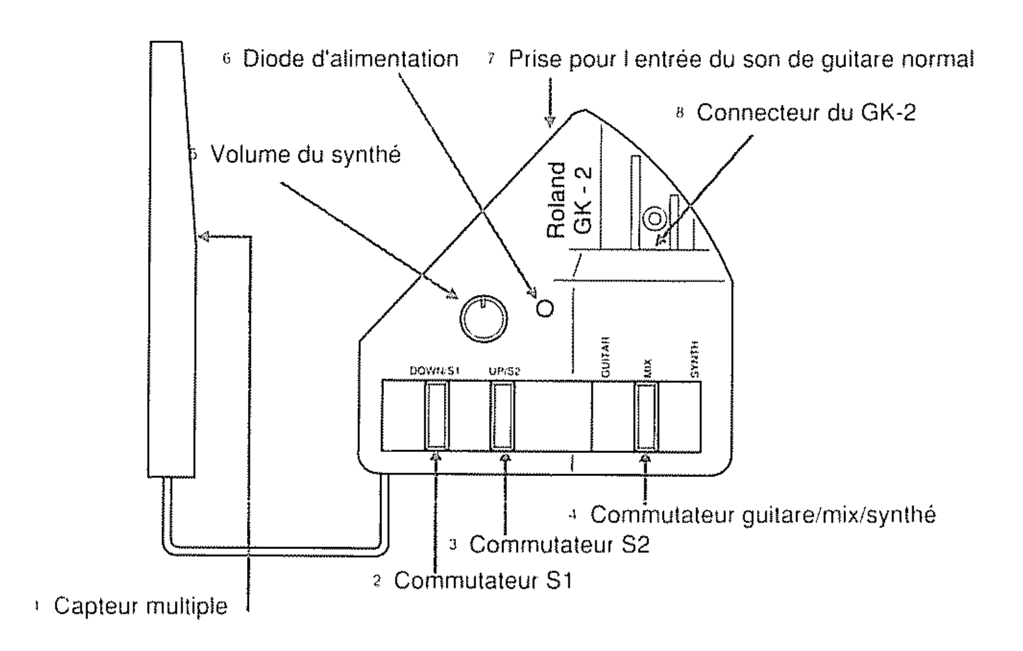
Il peut y avoir des cas où vous ne voudrez pas utiliser d'effets, ni Chorus ni Reverb, notamment lorsque vous faites un Patch utilisant le Tone d'origine n°137 (CALLIOPE), ou lorsque vous utilisez un son simple tel qu'un instrument ethnique.
Ou bien, si vous passez d'un Patch avec une Reverb intense à un Patch n'ayant pas de Reverb du tout, vous pouvez totalement changer le feeling ressenti. Le réglage d'édition de Patch «2ND-FX» (réglage on/off de Reverb/Chorus du 2nd Tone) peut être utilisé pour désactiver le Chorus et la Reverb du 2nd Tone uniquement, par exemple Cela rend possible une certaine distanciation du 1er Tone, alors que le 2nd Tone semblera plus proche.



Référence

GK-2 : Parties et fonctions (par rapport au GR-1)

* Certaines parties du mode d'emploi du capteur GK-2 expliquent son utilisation avec le synthé guitare GR-50 Certains des commutateurs fonctionnent légèrement différemment avec le GR-1, aussi avons-nous décrit ci-dessous les fonctions de chacune des parties du GK-2



① Capteur multiple

C'est le capteur servant à détecter les vibrations des cordes de la guitare Il doit être monté sur la guitare elle-même, quelque part entre le chevalet et le micro le plus proche du chevalet

② Commutateur S1

Lorsque le GR-1 est en mode pédalier, presser ce commutateur vous ramène en mode de jeu. Il fonctionne également comme le bouton VALUE [DEC] de la face avant du GR-1 lorsque vous sélectionnez un Tone d'origine ou vous trouvez en mode d'édition

③ Commutateur S2

Ce commutateur agit de façon opposée au commutateur S1 : si le GR-1 est en mode de jeu, le presser vous amène en mode pédalier Il fonctionne également comme le bouton VALUE [INC] du GR-1 lorsque vous sélectionnez un Tone d'origine ou êtes en mode d'édition

* Bien que vous puissiez changer de Patch à l'aide des pédales du GR-1, cela ne peut être fait depuis le GK-2 à l'aide des commutateurs S1 et S2

④ Commutateur guitare/mix/synthé

Le GR-1 ne fait reproduire que le son naturel de la guitare elle-même lorsque ce commutateur est réglé sur «GUITAR», il ne fait reproduire que le son de synthé lorsque le réglage est «SYNTH», et les deux sons (guitare et synthé) sont produits ensemble avec un réglage «MIX».

⑤ Volume du synthé

Ce potentiomètre règle le volume du son de synthé piloté par la guitare Il n'a pas d'effet sur le volume de la guitare elle-même, ni sur les parties multi-timbrales

⑥ Diode d'alimentation

Cette diode indique que l'appareil est sous tension quand le GR-1 et le GK-2 sont connectés par un câble spécifique

⑦ Prise pour l'entrée du son de guitare normal

C'est la prise servant à recevoir le signal de guitare normal. Utilisez le câble spécifique fourni pour connecter le GK-2 à la sortie jack de votre guitare, et assurez-vous que ce câble est bien connecté lorsque vous avez placé le commutateur ④ sur «GUITAR» ou «MIX»

⑧ Connecteur du GK-2

C'est la prise pour connecter le GK-2 au GR-1

Index thématique

Vous trouverez ci-après un index fonctionnel qui vous aidera à trouver les informations que vous recherchez par thème

❑ Changement de volume

❑ Changement de Patch

❑ Hold (Sustain)

❑ Changement de hauteur

❑ Réglage du panoramique

❑ Accord

❑ Faire les réglages du GR-1 pour jouer de la guitare

❑ Commande d'appareils externes avec le GR-1

❑ Réglages de la sensibilité de détection

❑ Enregistrement

❑ Ecoute des morceaux

❑ Edition de morceaux

❑ Sauvegarde des réglages de Patch

Utilisation d'une carte

Retour aux réglages d'origine

Fonctions utiles pour le Patch

Fonctions pratiques d'édition des Tones

Divers

Que faire si vous pensez qu'il y a un problème...

Messages d'erreur



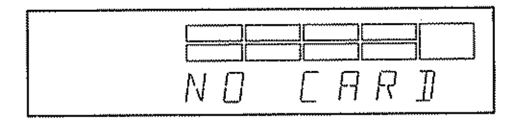
Cause : la pile de sauvegarde interne est trop faible

Que faire : si la pile est complètement vidée, il y a des chances pour que vous perdiez les données stockées en mémoire Faites remplacer la pile par votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche (voir la fin de ce manuel).



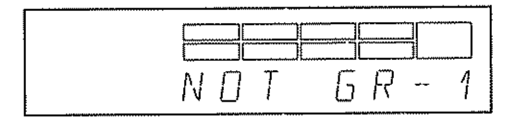
Cause : la pile de sauvegarde de la carte mémoire est trop faible.

Que faire : suivez la procédure dans les instructions pour carte mémoire concernant le remplacement de la pile



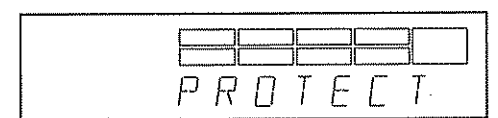
Cause : il n'y a actuellement pas de carte mémoire insérée dans la fente, ou bien la carte n'est pas insérée correctement

Que faire : vérifiez que la carte est correctement insérée



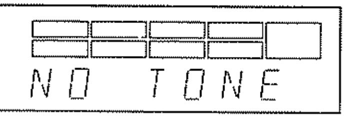
Cause : la carte actuellement présente dans la fente pour carte n'a pas été formatée pour être utilisée avec le GR-1 Vous verrez également ce message si vous avez inséré une carte non destinée à l'utilisation pour le GR-1

Que faire : si c'est une carte qui peut être utilisée par le GR-1, formatez-la (si vous le voulez) (voir P 7-13)



Cause : la languette de protection de la carte mémoire est en position Protect (On)

Que faire : si vous désirez écrire des données sur cette carte, réglez la languette de protection sur Off.



Cause : la carte d'extension n'est pas installée

Que faire : les Tones d'origine numérotés de 200 à 399 ne se trouvent que sur cette carte, aussi contactez votre service de maintenance Roland (voir fin de ce manuel) et parlez avec eux de l'installation d'une telle carte



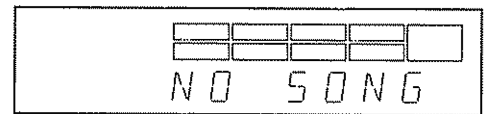
Cause : des données de système exclusif n'ont pas été correctement reçues

Que faire : vérifiez les connexions et réessayez la procédure de transfert à nouveau



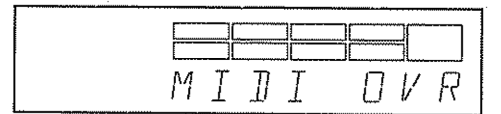
Cause : la mémoire (2 000 notes) de l'enregistreur intégré est pleine, et aucune autre donnée ne peut être enregistrée

Que faire : réfléchissez comment vous pouvez raccourcir le morceau ou changer sa structure pour le faire tenir dans la mémoire, ou encore supprimer des parties inutiles Essayez de reprendre l'enregistrement



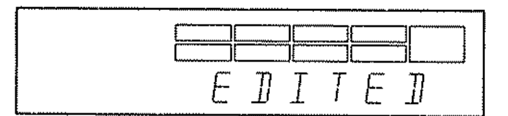
Cause : il n'y a pas de données de morceau pour l'enregistreur sur la carte (formatée pour l'utilisation avec le GR-1) actuellement insérée dans la fente pour carte

Que faire : insérez une carte qui contient des données de morceau.



Cause : le GR-1 n'a pas pu traiter internement les données reçues car trop de messages MIDI ont été émis simultanément par les appareils MIDI externes

Que faire : réduisez le nombre de messages MIDI transmis au GR-1 et reprenez la transmission



Cause : comme vous avez apporté des changements au Patch actuel, la fonction ne peut être effectuée

Que faire : avant d'essayer cette fonction, faites une écriture de Patch pour sauvegarder vos éditions dans la mémoire du GR-1 ou sur une carte mémoire.

❑ Mauvais fonctionnement

Voici que faire si vous rencontrez un problème durant certaines procédures ou durant le jeu Si vous ne pouvez pas résoudre le problème, ou même trouver la cause de ce problème, ramenez l'unité chez le revendeur auprès duquel vous l'avez acquise (ou au service de maintenance Roland le plus proche, voir fin de ce manuel) et décrivez-leur le problème rencontré

○ Pas de son

- Le GR-1, l'ampli et/ou la table de mixage sont-ils allumés ?

→ Si ce n'est pas le cas, allumez-les.

- Avez-vous fait correctement toutes les connexions ?

→ Vérifiez les connexions et corrigez-les si nécessaire (voir P 2-4, 2-5)

- La commande de volume du GR-1, du GK-2, de l'ampli et/ou de la table de mixage est-elle trop basse ?

→ Vérifiez les commandes de volume de tous les appareils connectés et réglez-les correctement

- Le niveau de Patch est-il trop bas ?

→ Placez le sélecteur sur «COMMON» et tournez le bouton de niveau de Patch vers la droite pour augmenter le niveau de Patch (voir P 3-11)

- La fonction «MUTE» (coupure de son pour une corde) a-t-elle été accidentellement mise en service durant une procédure STRING MODE [CHANGE] ?

→ Pressez STRING MODE [CHANGE] à nouveau et annulez «MUTE» (voir P 3-6).

- La fonction «MUTE» a-t-elle accidentellement été mise en service durant une procédure STRING MODE [INDIVIDUAL] ?

→ Pressez STRING MODE [INDIVIDUAL] ou [CHANGE] à nouveau et annulez «MUTE» (voir P 4-2)

- Le commutateur du GK-2 est-il réglé sur «GUITAR» ?

→ «GUITAR» signifie que seul le son de guitare est produit, aussi changez de position pour «MIX» ou «SYNTH»

- Une pédale EV-5 s'est-elle déconnectée de la prise volume (EV-5) ?

→ Si cela se produit, une fois que la note venant de la Partie guitare a disparu, vous ne pouvez plus générer d'autres sons de l'unité même en changeant de Patch Changer le volume du GK-2 ou le commutateur Guitar/Synth/Mix ramènera automatiquement le volume à son niveau d'origine

○ Aucun son n'est produit par le module de sons multi-timbral

- Le volume général de Partie a-t-il été baissé ?

→ Remontez-le (Voir P 6-15, 6-18)

- Le canal MIDI est-il le même que celui de l'appareil MIDI externe ?

→ Si ce n'est pas le cas, réglez correctement le canal MIDI (voir P 6-15, 6-18).

○ Impossible d'obtenir des Tones d'origine de numéro supérieur à 200

- Avez-vous bien installé la carte d'extension ?

→ Sans la carte d'extension installée, vous ne pouvez accéder qu'aux Tones d'origine numérotés de 00 à 199

○ La hauteur est incorrecte

- La guitare elle-même est-elle accordée ?

→ Vérifiez cela à l'aide de l'accordeur pour guitare incorporé (voir P 1-5).

- L'accord est-il mauvais par rapport aux autres instruments avec lesquels vous jouez ?

→ Vous pouvez régler la hauteur générale du GR-1 avec le paramètre Master Tune (voir P 2-6)

- Le son de synthé a-t-il été transposé ?

→ Vérifiez la valeur de Note Shift et réinitialisez-la si nécessaire (voir P 4-5)

- La fonction de désaccord est peut-être à sa valeur maximale ?

→ Ramenez-la à une valeur plus appropriée (voir P 4-16)

- La plage d'action du Pitch Bend est-elle réglée pour correspondre à l'appareil MIDI externe ?

→ Sinon, réglez-la de cette façon (voir P 6-3, 6-5, 6-15)

○ Le synthé ne réagit pas correctement aux tirés de corde à l'unisson ou au levier de vibrato

● Le mode chromatique est-il en service ?

→ Désactivez-le

● Etes-vous en mode RECORDER/PART ?

→ A moins que vous n'ayez spécifiquement réglé BEND sur «On» dans l'écran des paramètres d'enregistrement, toutes les informations de tirés de corde (Bend) sont filtrées dans ce mode et vous ne pouvez obtenir que des notes chromatiques (c'est-à-dire des changements de hauteur par intervalles exacts d'un demi-ton).

○ Les effets ne fonctionnent pas

● La Reverb et/ou le Chorus sont-ils en service ?

→ Pressez [REVERB/CHORUS] pour les mettre en service

● Le niveau d'effet de chaque effet est-il suffisamment élevé ?

→ Si ce n'est pas le cas, montez-le jusqu'à ce que vous entendiez l'effet (voir P 4-11, 4-14)

○ Impossible de changer de Patch

● Etes-vous en mode d'édition ?

→ Pressez [EXIT/NO] quelques fois pour sortir de ce mode et revenir au mode de jeu

● Etes-vous en mode pédalier ?

→ Pressez le commutateur [S1] du GK-2 pour retourner en mode de jeu (voir P. 1-12).

○ Impossible d'obtenir la reproduction d'un morceau par l'enregistreur

● Etes-vous à la fin du morceau ?

→ Pressez le bouton [I◄◄] (RESET) pour revenir au début du morceau et réessayez

● Le morceau est-il actuellement en mémoire ?

→ S'il n'y a pas de morceau en mémoire interne, vous ne pouvez bien entendu pas obtenir de reproduction.

● Avez-vous sélectionné un morceau devant appartenir à une carte alors qu'il n'y a pas de carte dans la fente ou qu'elle n'est pas correctement insérée ?

→ Vous ne pourrez pas faire reproduire le morceau d'une carte si la carte n'est pas correctement insérée Insérez donc une carte ou sélectionnez un morceau à reproduire depuis la mémoire interne

○ Impossible d'obtenir l'affichage de l'écran Recorder/Part après avoir pressé [RECORDER PART]

● Avez-vous demandé la reproduction par l'enregistreur d'un morceau sur une carte ?

→ Si c'est le cas, vous ne pourrez pas utiliser les fonctions de l'enregistreur Sélectionnez d'abord un morceau de la mémoire interne (voir Section 5).

○ La mise en place à l'enregistrement ne correspond pas à ce que j'ai joué

● La quantification est-elle réglée de façon appropriée pour le morceau que vous enregistrez

→ Essayez un réglage de quantification différent (voir P. 5-11).

○ L'instrument ne réagit pas correctement aux changements d'attaque du médiator

● Quels réglages avez-vous fait pour la dynamique ?

→ Essayez d'augmenter le réglage de dynamique pour qu'il s'adapte au Patch que vous utilisez (voir P 4-19)

● Quels réglages avez-vous pour la sensibilité ?

→ Essayez d'augmenter la sensibilité pour une valeur plus appropriée à ce Patch (voir P. 4-19)

❍ Le volume est différent d'une corde à l'autre

- Le capteur du GK-2 est-il correctement ajusté ?
- → Ajustez la hauteur du capteur multiple (voir le mode d'emploi du GK-2)

❍ Trop ou trop peu d'effets pour un morceau

- Avez-vous essayé de régler le niveau de Chorus et Reverb pour chaque Partie ?
- → Essayez un réglage plus élevé (ou plus bas) et voyez si cela s'améliore.
- Remarque : tout réglage d'effet fait à cet instant s'appliquera également au Patch actuellement sélectionné. aussi prenez garde!

❍ Impossible de faire reproduire les données de l'enregistreur par un module de sons externe

- L'enregistreur du GR-1 est conçu pour ne fonctionner qu'avec le module de sons multi-timbral interne. aussi ne pouvez-vous pas vous en servir pour faire jouer le module de sons guitare ou des modules MIDI externes.
- → Vous devez avoir un séquenceur MIDI dédié (tel que le MC-50 MkII Roland) pour travailler avec le GR-1 si c'est de cette façon que vous désirez le faire

❍ Impossible de synchroniser l'enregistreur avec des appareils externes

- L'enregistreur du GR-1 ne peut jouer en synchronisation avec une horloge MIDI externe (excepté pour le chargement/déchargement).
- → Si vous devez jouer en synchronisation, vous devez synchroniser les appareils externes avec l'horloge MIDI du GR-1 (le signal d'horloge est produit régulièrement par la prise MIDI OUT)

❍ Pitch Shift A et B n'ont pas d'effets en mode pédalier

- Est-ce que la fonction de la pédale d'expression EV-5 a été programmée sur «BENDER» ?
- → Si c'est le cas, cela désactive tout décalage de hauteur (Pitch Shift) qui pourrait être fait par une des pédales Sélectionnez un effet autre que BENDER pour la pédale EV-5

❍ La pédale FAT•MOD n'a pas beaucoup d'effet

- L'effet obtenu par la pression de la pédale MOD différera pour chaque Tone d'origine.
- → Essayez de sélectionner un autre Tone qui a un effet plus prononcé avec la pédale MOD.

❍ Impossible d'obtenir certains sons lorsque j'utilise la guitare pour déclencher un appareil MIDI externe (particulièrement une Partie batterie)

- La note la plus basse que vous pouvez jouer sur la guitare (GR-1) est un *mi 2* (E2). Normalement, vous ne pouvez pas jouer de notes inférieures à celle-ci
- → Utilisez le paramètre MIDI Octave Shift (transposition MIDI par octave, P 6-11) pour baisser la hauteur des messages de notes transmis d'une octave

❍ Juste après un changement de patch, vous obtenez des sons bizarres similaires au Patch précédent, et vous entendez durant un long moment la chute du son précédent.

- C'est une particularité du GR-1 que, lors du changement de Patch, le nouveau paramètre de Patch soit envoyé au module de sons juste avant le changement de Tone lui-même (cela est fait pour augmenter la réponse initiale des cordes après le changement de Patch)
- → En cours d'interprétation. rappelez-vous simplement de ne changer les Patches qu'après que le son précédent ait disparu ou juste avant de jouer le nouveau son.

Réglages par défaut

○Liste des Patches

GROUPE/ BANQUE	Numéro			
	1	2	3	4
11	RHODES	FLUGEL	HUGE JP8	SCATIN
12	FEEDBKER	PDLSREEL	FANTAPAD	GIT+STGS
13	GRAND	VIBES	BIG BEE	ROCK BEE
14	V-SWSTGS	BIG STGS	HISYNSTG	SOLO VLN
15	FANTASIA	ATMSPHRE	PLUKGLAS	DIGIPLUK
16	SYNC *	GR300 LD	SQR LEAD	GRUNG
17	FLUTE	MUTE TPT	SOP>SAX	TENORSAX
18	RIPBRASS	POLY SYN	HORNSECT	SYN HORN
21	OOOHS	BREATH	HEAVEN	THE DEEP
22	NYLON GT	HARM GTR	E-SITAR	JAHMAYKA
23	BLOWPIPE	CLARINET	HRMONICA	DIGILEAD
24	FRETLESS	SLAPIN	DINOSAUR	ROK BASS
25	TRUMPET	ORKESTRA	RICH BRS	PLKSWEEP
26	BEAT KIT	INVISIBL	SOFT PAD	VMIXLEAD
27	BELLS +	BANDSECT	BASS>PNO	JAZZSPLT
28	BOMBER	PLANET10	MAYHEM	(vierge)

❍Paramètres de système

EDIT SYSTEM "S-COMMON"	Accord général	La : 440 0 Hz
	Sélection de morceau	INT
	Type de chgt de patch	CHANGE 1

EDIT SYSTEM "SENS - ADJ"	Sensibilité du capteur	1ère corde [3]
		2ème corde [3]
		3ème corde [3]
		4ème corde [3]
		5ème corde [3]
		6ème corde [3]

EDIT SYSTEM "MIDI"	Canal de base de la guitare	11
	Mode	MONO
	Bend Range	12
	MIDI - Local On/off	ON
	MIDI - Octave	NORM

EDIT SYSTEM "BLK DUMP"	N° d'unité MIDI	17

EDIT SYSTEM "EXT FOOT"	Fonction de la pédale d'expression	CUTOFF

EDIT SYSTEM "P - SIFT A"	Variation de hauteur	-12
	Temps de changement	32
	Temps de retour	18
	Verrouillage de pédale	OFF

EDIT SYSTEM "P - SIFT B"	Variation de hauteur	12
	Temps de changement	8
	Temps de retour	8
	Verrouillage de pédale	OFF

EDIT SYSTEM "PLAY/STP"	Retour au début de l'enregistreur	OFF

EDIT SYSTEM "FAT/MOD"	Type d'effet FAT/MODE	FAT
	Verrouillage de pédale	OFF

EDIT SYSTEM "HOLD"	Type de sustain (Hold)	1
	Verrouillage de pédale	OFF

○Paramètres de Patch

Section	Paramètre	Valeur
EDIT SYSTEM "P-COMMON"	Mode chromatique	ON
	Sensibilité au jeu	SENS: 3
	Dynamique	D: 6
	Combinaison du 1er/2nd Tone	LAYR
	Seuil dynamique	0
	FAT (réglage initial)	OFF
	Effet pour le 2nd Tone	ON
	Sustain (Hold) du 2nd Tone	ON
	Niveau du patch	127
	Balance 1er/2nd Tone	0

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "1ST TONE"	Désaccord	0
	Chgt de vitesse du vibrato	0
	Panoramique	<0>
	Enveloppe (attaque)	0
	Enveloppe (chute)	0
	Enveloppe (relâchement)	0
	Filtre (fréq de coupure)	0
	Filtre (résonance)	0
	Vibrato (amplitude)	0
	Vibrato (vitesse)	0

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "2ND TONE"	Désaccord	0
	Chgt de vitesse du vibrato	0
	Panoramique	<0>
	Enveloppe (attaque)	0
	Enveloppe (chute)	0
	Enveloppe (relâchement)	0
	Filtre (fréq de coupure)	0
	Filtre (résonance)	0
	Vibrato (amplitude)	0
	Vibrato (vitesse)	0

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "1STSHIFT"	Décalage de hauteur (Note shift) du 1er Tone	0
		0
		0
		0
		0
		0

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "2ndSHIFT"	Décalage de hauteur (Note shift) du 1er Tone	0
		0
		0
		0
		0
		0

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "PG CHG"	N° de programme émis	1
		1
		1
		1
		1
		1

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "REVERB"	Type de reverb	RM1
	Réinjection dans le delay	0
	Durée de reverb	64
	Niveau de reverb	64

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "CHORUS"	Type de chorus	CR1
	Réinjection	0
	Niveau d'envoi du chorus à la reverb	0
	Niveau de chorus	64
	Amplitude de chorus	8
	Vitesse de chorus	2

Section	Paramètre	Valeur
EDIT PATCH "P – NAME"	Nom du patch	(Dépend du patch)

Section	Paramètre		Valeur
PLAY MODE	Sélection du Tone d'origine	1er:	(Dépend du patch)
		2nd:	
	Changement de mode de corde (pour toutes les cordes)	(Dépend du patch)	
	Mode individuel de corde (pour chaque corde)	1ère corde	(Dépend du patch)
		2ème corde	
		3ème corde	
		4ème corde	
		5ème corde	
		6ème corde	
	Reverb/Chorus On/Off	(Dépend du patch)	

○Ensembles rythmiques

	N° de note	Nom du Tone	Interne/ Carte d'expansion	Affichage	N° de la frette pour chaque corde					
					6ème	5ème	4ème	3ème	2ème	1ère
	35	Bass Drum 2	exp	BD2	7	2				
C2	36	Bass Drum 1	int	BD1	8	3				
	37	Side Stick	int	SST	9	4				
	38	Snare Drum 2	exp	SD2	10	5	0			
	39	Hand Clap	int	HCP	11	6	1			
	40	Snare Drum 1	int	SD1	12	7	2			
	41	Low Tom 2	int	LT2	13	8	3			
	42	Closed Hi - hat	int	CHH	14	9	4			
	43	Low Tom 1	int	LT1	15	10	5	0		
	44	Pedal Hi - hat	exp	PHH	16	11	6	1		
	45	Mid Tom 2	int	MT2	17	12	7	2		
	46	Open Hi - hat	int	OHH	18	13	8	3		
	47	Mid Tom 1	int	MT1	19	14	9	4	0	
C3	48	High Tom 2	int	HT2	20	15	10	5	1	
	49	Crash Cymbal 1	int	CR1	21	16	11	6	2	
	50	High Tom 1	int	HT1	22	17	12	7	3	
	51	Ride Cymbal 1	int	RID		18	13	8	4	
	52	Chinese Cymbal	exp	CHN		19	14	9	5	0
	53	Ride Bell	exp	RDB		20	15	10	6	1
	54	Tambourine	exp	TBR		21	16	11	7	2
	55	Splash Cymbal	int	SPL		22	17	12	8	3
	56	Cowbell	int	CWB			18	13	9	4
	57	Crash Cymbal 2	int	CR2			19	14	10	5
	58									
	59	Ride Cymbal 2 (*)	int	RD2			21	16	12	7
C4	60	High Bongo (*)	exp	HBG			22	17	13	8
	61	Low Bongo (*)	exp	LBG				18	14	9
	62	Mute Conga	exp	MCG				19	15	10
	63	High Conga	exp	HCG				20	16	11
	64	Low Conga	exp	LCG				21	17	12
	65	High Timbale	exp	HTL				22	18	13
	66	Low Timbale	exp	LTL					19	14
	67	High Agogo	exp	HAG					20	15
	68	Low Agogo	exp	LAG					21	16
	69	Cabasa	exp	CBS					22	17
	70	Maracas (*)	exp	MRC						18
	71	Wood Block	exp	WDB						19

Note 1 :Les sons de percussion portant le symbole (*) ne peuvent être programmés par frappe (☞ P 5-12) Si vous avez besoin de ces sons, vous devez les programmer depuis la guitare ou un autre appareil MIDI Si vous faites une erreur pendant la programmation, utilisez la fonction d'effacement (Erase) pour vider la mesure où s'est faite l'erreur et reprogrammez les sons de percussion depuis le début de cette mesure.

Note 2 :Les sons de percussion portant l'abréviation «exp» dans la colonne «Interne/carte d'expansion» ne peuvent pas être produits si la carte d'expansion (P 7-23) n'est pas installée

Note 3 :Cela donne la correspondance entre numéros de frette sur la guitare et ce que vous voyez dans l'afficheur de programmation de l'enregistreur En réalité, les notes jouées sur la guitare sont une octave au dessus des numéros de note donnés ici Par conséquent. si vous vous connectez par MIDI IN/OUT à, disons, un séquenceur externe (avec le GR-1 en mode Local Off et le séquenceur externe en mode Soft Thru On), vous ne pourrez pas jouer de certains sons de percussion avec la guitare Vous pouvez obtenir ces notes en utilisant la fonction de décalage d'octave (☞P 6-11)

Liste des Tones d'origine

* Les Tones d'origine identifiés par «✻» utilisent deux voix par note.

Catégorie	N°	Nom deTone	Catégorie	N°	Nom de Tone	Catégorie	N°	Nom de Tone
Pianos	00	A PIANO1	Basses	46	SLAP BS1	Voix (chœurs)	92 ✻	DLY SCAT
	01	A PIANO2		47 ✻	SLAP BS2		93 ✻	NYLNSCAT
	02 ✻	HONKYTNK		48 ✻	DTUNSLAP		94 ✻	PLUK - DOO
	03	E PIANO1		49	FRTLESS1	Ensembles de cuivres	95	BRS SEC1
	04 ✻	E PIANO2		50 ✻	FRTLESS2		96 ✻	BRS SEC2
	05	E GRAND		51	MINI BS1		97 ✻	BRS SEC3
	06 ✻	POP EPNO		52 ✻	MINI BS2		98 ✻	OCT BRS
	07	RHODES 1		53 ✻	OCT BS1		99	BRS FALL
	08 ✻	OVERTONE		54 ✻	OCT BS2		100 ✻	SYN BRS1
	09 ✻	APNO + VIB		55 ✻	RESOBASS		101 ✻	SYN BRS2
	10 ✻	AC P + VOX		56 ✻	PDL BASS		102 ✻	SYN BRS3
	11 ✻	CLAV 1		57 ✻	DLY BASS		103 ✻	BRS BLST
	12 ✻	CLAV 2		58 ✻	BS + DRUMS		104 ✻	RICH BRS
Percussions chrom.	13	VIBES 1	Ensembles de cordes	59	STRINGS1	Cuivres (pour solo)	105	TRUMPET1
	14 ✻	VIBES 2		60	SLW STRG		106	TROMBONE
	15	MARIMBA		61 ✻	OCT STRG		107	TUBA
Orgues	16	ORGAN 1		62	BOWDSTRG		108	BRITE TP
	17	ORGAN 2		63	TREM STR		109	MUTE TP1
	18 ✻	ROCK ORG		64	BRT STRG		110 ✻	ALTO + TP
	19	JAZZORG1		65	DRK STRG		111 ✻	TP + TRBN
	20 ✻	JAZZORG2		66	JP STR 1		112 ✻	TRBN + SAX
	21 ✻	CHEESO		67	JP PAD	Cuivres classiques	113 ✻	FRNCH HN
	22 ✻	PIPE ORG		68 ✻	OCTJPSTR		114	FLUGEL
Guitares	23	STEELGT1		69 ✻	JP STR 2		115 ✻	DTUN HRN
	24	NYLN GTR		70 ✻	HYBDSTR1		116 ✻	VELO HRN
	25 ✻	12ST GTR		71 ✻	HYBDSTR2		117 ✻	DUAL HRN
	26	GTRHARM1		72 ✻	HYBDSTR3		118 ✻	PULSEHRN
	27 ✻	GTRHARM2	Cordes (pour solo)	73	VIOLIN		119	SYN HRN1
	28	DISTGTR1		74	CELLO		120 ✻	BRTH HRN
	29 ✻	DISTGTR2		75 ✻	CNTRA BS		121 ✻	FLGL + TP
	30 ✻	FUNKGTR		76	FIDDLE		122 ✻	FLGL + FLT
	31 ✻	GTR LEAD		77	WIRESTRG	Saxophones	123	ALTOSAX1
	32 ✻	FEEDBCK1		78	HARP		124	TENORSAX
	33 ✻	FEEDBCK2		79 ✻	SYN HARP		125	SOP SAX
	34 ✻	ONLYFDBK	Voix (chœurs)	80 ✻	SYN VOX1		126 ✻	ALTOGRWL
	35	PDLSTEEL		81	SYN VOX2		127 ✻	TENRGRWL
	36	BANJO		82 ✻	DBL VOX		128 ✻	ALTO + TNR
	37	E SITAR1		83	VOXLEAD1	Bois	129	PICCOLO
	38 ✻	E SITAR2		84 ✻	HAUNTVOX		130	FLUTE
Basses	39	ACOU BS1		85 ✻	CHIFFPAD		131	OBOE
	40 ✻	ACOU BS2		86	BREATH		132	CLARINET
	41	E BASS 1		87 ✻	WIND VOX		133 ✻	CHIF FLT
	42	PICK BS1		88 ✻	INVRSION		134 ✻	MUTE + FLT
	43 ✻	PICK BS2		89 ✻	SYN HARM		135 ✻	VIBE + FLT
	44 ✻	PICK BS3		90 ✻	ECHO VOX	Autres vents	136 ✻	OCARINA
	45 ✻	PICK BS4		91	SCAT VOX		137 ✻	CALLIOPE

Catégorie	N°	Nom de Tone
Autres vents	138	BTL BLOW
	139	BLOWPIPE
	140	HRMONICA
	141 *	WHISTLE
Synthétiseurs	142	GR300 1
	143	PLN LEAD
	144 *	POLY SYN
	145 *	TWEETY
	146	SOFT PAD
	147 *	METALPAD
	148 *	SQRLEAD1
	149 *	SYNLEAD1
	150	SYNLEAD2
	151 *	SYNLEAD3
	152	SYNLEAD4
	153	SYNLEAD5
	154 *	5TH LEAD
	155 *	SAW LEAD
	156	SAW PAD
	157 *	PULSEPAD
	158 *	TECHNO
	159 *	OMINOUS
	160 *	HARP PAD
	161 *	INVISIBL
	162 *	ATMSPHRE
	163 *	DIGIPLUK
	164 *	PLUKSWP1
	165 *	PLUKSWP2
	166 *	SWEEPPAD
	167 *	OCTPAD
	168 *	HLLW PAD
	169 *	CHOIRPAD
	170 *	DIGI BOW
	171 *	DIGI VOX
	172 *	SOUNDTRK
	173 *	BOWEDGLS
	174 *	HEAVEN
	175 *	AMBIENCE
Cloches synthétiques	176	FANTA BL
	177	TINKBELL
	178 *	SYN BELL
	179 *	SPRKBELL
	180 *	FANTASIA
	181 *	FANTAPAD
Percussions	182	STEELDRM
	183	SIDE STK

Catégorie	N°	Nom de Tone
Percussions	184	HANDCLAP
	185	TIGHT SN
	186	TOM
	187	CLOSEHAT
	188	OPEN HAT
	189	RIDE CYM
	190	COWBELL
	191	KICK 1
	192	CRSH CYM
	193 *	SYN TOMS
	194 *	KIK + SNAR
Effets sonores	195 *	GUNSHOT
	196 *	TALKING
	197 *	MILENEUM
	198 *	SPACEVOX
	199 *	DROPBOMB

Liste des paramètres

❑ Paramètres de système

EDIT SYSTEM "10 S – COMMON"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Accord général	A > 440 – 0	427,2 – 452,6 (Hz)
Sélection de morceau	SONG INT	INT (mémoire interne), CRD (carte)
Type de changement de patch	CHANGE 1	1, 2

EDIT SYSTEM "11 SENS – ADJ"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Sensibilité du capteur corde N°1	------	0 ~ 7
Sensibilité du capteur corde N°2	------	0 ~ 7
Sensibilité du capteur corde N°3	------	0 ~ 7
Sensibilité du capteur corde N°4	------	0 ~ 7
Sensibilité du capteur corde N°5	------	0 ~ 7
Sensibilité du capteur corde N°6	------	0 ~ 7

EDIT SYSTEM "12 MIDI"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Canal de base de guitare	BASIC 11	1 ~ 11, OFF
Mode (MIDI OUT)	MD MONO	MONO, POLY
Bend Range (MIDI OUT)	BEND 12	0 ~24
MIDI - Local On/Off	LOCAL ON	ON, OFF
MIDI - Octave	OCT NORM	NORM, DOWN

EDIT SYSTEM "13 BLK DUMP"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
N° d'unité MIDI	DEVICE 17	1 – 32

EDIT SYSTEM "14 EXT FOOT"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Fonction de pédale d'expression	CUTOFF	CUTOFF, 1ST/2ND, MODULATE, BENDER, GROUP UP, LOCAL OFF, CNT – N°16

EDIT SYSTEM "15 P – SIFT A"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Variation de hauteur	RANGE – 12	-24 – 12
Temps de changement	RAISE 32	1 – 63
Temps de retour	RETRN 18	1 – 63
Verrouillage de pédale	LATCHOFF	OFF, ON

EDIT SYSTEM "16 P – SIFT B"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Variation de hauteur	RANGE 12	-24 – 12
Temps de changement	RAISE 8	1 – 63
Temps de retour	RETRN 8	1 – 63
Verrouillage de pédale	LATCHOFF	OFF, ON

EDIT SYSTEM "17 PLAY STP"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Retour au début de l'enregistreur	RESETOFF	OFF, ON

EDIT SYSTEM "18 FAT• MOD"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Type d'effet FAT/MOD	TYPE FAT	FAT, MOD
Verrouillage de pédale	LATCHOFF	OFF, ON

EDIT SYSTEM "19 HOLD"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Type de sustain (Hold)	H – TYPE 1	1, 2, 3
Verrouillage de pédale	LATCHOFF	OFF, ON

❑ Paramètres de Patch

MODE DE JEU (PLAY)

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
1er Tone d'origine	(Nom de Tone)	00 – 199 (avec carte d'extension: 00 – 399)
2nd Tone d'origine	(Nom de Tone)	00 – 199 (avec carte d'extension: 00 – 399)
Mode de corde (String) corde N°1	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Mode de corde (String) corde N°2	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Mode de corde (String) corde N°3	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Mode de corde (String) corde N°4	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Mode de corde (String) corde N°5	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Mode de corde (String) corde N°6	– – – – – –	1er + 2nd, 1er, 2nd, son coupé (mute)
Reverb/Chorus	REV, CHO	reverb, chorus, reverb + chorus, off

EDIT PATCH "21 P – NAME"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Nom de Patch	– – – – – – – –	(8 caractères au maximum)

EDIT PATCH "22 P– COMMON"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Mode chromatique	CRMT OFF	OFF, ON
Sensibilité au jeu	**SENS3** D6	0 – 7
Dynamique	SENS3 **D6**	0 – 7
Combinaison du 1er/2nd Tone	1/2 LAYR	LAYR, V - SW, V - MX
Seuil dynamique	V – TH 0	0 – 127
FAT (réglage initial)	FAT OFF	OFF, ON
Effet pour le 2nd Tone	2 – FX ON	OFF, ON
Sustain (Hold) du 2nd Tone	2 – HD ON	OFF, ON
Niveau du patch	LEVL 127	0 – 127
Balance 1er/2nd Tone	L – BAL 0	-64 – 63

EDIT PATCH "22 1ST TONE"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Désaccord	DTUN 0	-50 – 50
Chgt de vitesse du vibrato	R – CHNG 0	-7 – 7
Panoramique	PAN <0>	RNDM, < 63 – < 0 > – 63 >
Enveloppe (attaque)	ATAK 0	-50 – 50
Enveloppe (chute)	DECY 0	-50 – 50
Enveloppe (relâchement)	RELS 0	-50 – 50
Filtre (fréq. de coupure)	COFF 0	-50 – 50
Filtre (résonance)	RESO 0	-50 – 50
Vibrato (amplitude)	VBDP 0	-50 – 50
Vibrato (vitesse)	VBRT 0	-50 – 50

EDIT PATCH "23 2ND TONE"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Désaccord	DTUN 0	-50 – 50
Chgt de vitesse du vibrato	R – CHNG 0	-7 – 7
Panoramique	PAN <0>	RNDM, < 63 – < 0 > – 63 >
Enveloppe (attaque)	ATAK 0	-50 – 50
Enveloppe (chute)	DECY 0	-50 – 50
Enveloppe (relâchement)	RELS 0	-50 – 50
Filtre (fréq. de coupure)	COFF 0	-50 – 50
Filtre (résonance)	RESO 0	-50 – 50
Vibrato (amplitude)	VBDP 0	-50 – 50
Vibrato (vitesse)	VBRT 0	-50 – 50

EDIT PATCH "24 1STSHIFT"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°1	STR1 0	-24 – 12
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°2	STR2 0	-24 – 12
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°3	STR3 0	-24 – 12
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°4	STR4 0	-24 – 12
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°5	STR5 0	-24 – 12
Variation de hauteur du 1er Tone corde N°6	STR6 0	-24 – 12

EDIT PATCH "25 2NDSHIFT"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°1	STR1 0	-36 – 24
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°2	STR2 0	-36 – 24
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°3	STR3 0	-36 – 24
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°4	STR4 0	-36 – 24
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°5	STR5 0	-36 – 24
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°6	STR6 0	-36 – 24

EDIT PATCH "25 PG CHG"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°1	STR1 1	1 – 128
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°2	STR2 1	1 – 128
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°3	STR3 1	1 – 128
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°4	STR4 1	1 – 128
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°5	STR5 1	1 – 128
Variation de hauteur du 2nd Tone corde N°6	STR6 1	1 – 128

EDIT PATCH "27 REVERB"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Type de reverb	TYPE RM1	RM1, RM2, RM3, HL1, HL2, PLT, DLY, P – D
Réinjection dans le delay	D – FB 0	0 – 127
Durée de reverb	TIME 64	0 – 127
Niveau de reverb	LEVL 64	0 – 127

EDIT PATCH "28 CHORUS"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Type de chorus	TYPE CR1	CR1, CR2, CR3, CR4, FBC. FLN, SD1, SD2
Réinjection	FBAK 0	0 – 127
Niveau d'envoi du chorus à la reverb	C -> R 64	0 – 127
Niveau de chorus	LEVL 64	0 – 127
Amplitude de chorus	DPTH 8	0 – 127
Vitesse de chorus	RATE 2	0 – 127

❑ Paramètres d'enregistrement

EDIT RECORDER/PART "34 REC PARM"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Tempo	TEMPO120	20 – 250 (coup par minute)
Enreg. avec mixage	MERGEOFF	OFF, ON
Quantification	QTZ OFF	OFF. 1/24, 1/16, 1/12, 1/8 1/6, 1/4, 1/3, 1/2
Décalage de temps	OFSET 0	-48 – 48
Nombre de temps	BT **4**/ 4	1 – 16
Unité de temps	BT 4/ **4**	2, 4, 8, 16
Dynamique de frappe	VELO 100	1 – 127
Métronome On/Off	CLICK ON	OFF, ON
Durée du décompte	COUNT M2	M0, M1, M2, M3
Enreg. du pitch bend	BEND OFF	OFF, ON
Jeu répétitif	REPT OFF	OFF, ON
Enreg. en boucle	LOOP OFF	OFF, 1 – 8

EDIT RECORDER/PART "35 PDL >TONE"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Sélection de pédale	**No1**- 0	N°1, N°2, N°3, N°4, DWN, UP
Assignation de tone	No1 - **0**	0 – 399

EDIT RECORDER/PART "37 VOICE RS"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Réserve de voix 1er Tone de guitare	G – 1ST 6	0, 6, 12
Réserve de voix 2nd Tone de guitare	G – 2ND 6	0, 6, 12
Réserve de voix Partie 1	PART1 6	0 – 24
Réserve de voix Partie 2	PART2 6	0 – 24
Réserve de voix Partie 3	PART3 6	0 – 24
Réserve de voix Partie Batterie	DRUMS 6	0 – 24

EDIT RECORDER/PART "38 PART SET"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Config de partie 1	PART 1 ->	
Niveau	P1VOL100	0 – 127
Canal	P1 CH 2	1 – 16, OFF
Reverb	P1REV 64	0 – 127
Chorus	P1CHO 64	0 – 127
Action du pitch bend	P1BND 12	0 – 24
Panoramique	P1PAN < 0 >	RNDM, <63 – < 0 > – 63>
Config de partie 2	PART 2 ->	(comme la partie1)
Config de partie 3	PART 3 ->	(comme la partie1)
Batterie (niveau)	DRUM – VOL	
Grosse caisse 1	BD1 127	0 – 127
Caisse claire 1	SD1 127	0 – 127
⋮	⋮	0 – 127
Batterie (niveau de reverb)	DRUM – REV	
Grosse caisse 1	BD1 64	0 – 127
Caisse claire 1	SD1 64	0 – 127
⋮	⋮	0 – 127
Batterie (panoramique)	DRUM – PAN	
Grosse caisse 1	BD1 < 0 >	RNDM, <63 – < 0 > – 63>
Caisse claire 1	SD1 < 0 >	RNDM, <63 – < 0 > – 63>
⋮	⋮	RNDM, <63 – < 0 > – 63>
Canal de partie batterie	DR - CH 10	1 – 16, OFF

EDIT RECORDER/PART "39 PRT -TONE"

Paramètre	Afficheur	Plage de réglage
Tone de la partie 1	PRT1 0	00 – 399
Tone de la partie 2	PRT1 42	00 – 399
Tone de la partie 3	PRT1 95	00 – 399

Tableaux vierges

❍ Paramètres de système

EDIT SYSTEM "S-COMMON"	Accord général	La = Hz
	Sélection de morceau	INT/CRD
	Type de chgt de patch	CHANGE 1/2

EDIT SYSTEM "SENS - ADJ"	Sensibilité du capteur	1ère corde [ ]
		2ème corde [ ]
		3ème corde [ ]
		4ème corde [ ]
		5ème corde [ ]
		6ème corde [ ]

EDIT SYSTEM "MIDI"	Canal de base de la guitare	BASIC [ ]
	Mode	MD [MONO/POLY]
	Bend Range	BEND [ ]
	MIDI - Local On/Off	LOCAL [ON/OFF]
	MIDI - Octave	NORM. DOWN

EDIT SYSTEM "BLK DUMP"	N° d'unité MIDI	DEVICE [ ]

EDIT SYSTEM "EXT FOOT"	Fonction de la pédale d'expression	CUTOFF/1ST/2ND/ MODULATE/BENDER GROUP UP/ LOCAL OFF/CNT-N°16

EDIT SYSTEM "P - SIFT A"	Variation de hauteur	RANGE [ ]
	Temps de changement	RAISE [ ]
	Temps de retour	RETRN [ ]
	Verrouillage de pédale	LATCH ON / OFF

EDIT SYSTEM "P - SIFT B"	Variation de hauteur	RANGE [ ]
	Temps de changement	RAISE [ ]
	Temps de retour	RETRN [ ]
	Verrouillage de pédale	LATCH ON / OFF

EDIT SYSTEM "PLAY/STP"	Retour au début de l'enregistreur	RESET ON / OFF

EDIT SYSTEM "FAT/MOD"	Type d'effet FAT/MODE	TYPE FAT / MOD
	Verrouillage de pédale	LATCH ON / OFF

EDIT SYSTEM "HOLD"	Type de sustain (Hold)	H-TYPE 1 / 2 / 3
	Verrouillage de pédale	LATCH ON / OFF

❍ Paramètres de Patch

PLAY MODE	Sélection du Tone d'origine	1er [:]
		2nd [:]
	Changement de mode de corde (pour toutes les cordes)	1er/2nd
	Mode individuel de corde (pour chaque corde)	1ère corde [ ]
		2ème corde [ ]
		3ème corde [ ]
		4ème corde [ ]
		5ème corde [ ]
		6ème corde [ ]
	Reverb/Chorus On/Off	REV / CHO/ REV + CHO / (off)

EDIT PATCH "P – NAME"	Nom du Patch	[ ]

EDIT SYSTEM "P-COMMON"	Mode chromatique	CRMT ON / OFF
	Sensibilité au jeu Dynamique	SENS [ ] D [ ]
	Combinaison du 1er/2nd Tone	1/2 LAYR / V-SW / V -MX
	Seuil dynamique	V – TH [
	FAT (réglage initial)	FAT ON / OFF
	Effet pour le 2nd Tone	2 – FX ON / OFF
	Sustain (Hold) du 2nd Tone	2 – HD ON / OFF
	Niveau du Patch	LEVL [ ]
	Balance 1er/2nd Tone	LEVL [ ]

EDIT PATCH "1ST TONE"	Désaccord	DTUN [ ]
	Chgt. de vitesse du vibrato	R – CHNG [ ]
	Panoramique	PAN [ ]
	Enveloppe (attaque)	ATAK [ ]
	Enveloppe (chute)	DECY [ ]
	Enveloppe (relâchement)	RELS [ ]
	Filtre (fréq. de coupure)	COFF [ ]
	Filtre (résonance)	RESO [ ]
	Vibrato (amplitude)	VDBP [ ]
	Vibrato (vitesse)	VBRT [ ]

EDIT PATCH "2ND TONE"	Désaccord	DTUN [ ]
	Chgt. de vitesse du vibrato	R – CHNG [ ]
	Panoramique	PAN [ ]
	Enveloppe (attaque)	ATAK [ ]
	Enveloppe (chute)	DECY [ ]
	Enveloppe (relâchement)	RELS [ ]
	Filtre (fréq de coupure)	COFF [ ]
	Filtre (résonance)	RESO [ ]
	Vibrato (amplitude)	VBDP [ ]
	Vibrato (vitesse)	VBRT [ ]

EDIT PATCH "1STSHIFT"	Décalage de hauteur (Note shift) du 1er Tone	1ère corde [ ]
		2ème corde [ ]
		3ème corde [ ]
		4ème corde [ ]
		5ème corde [ ]
		6ème corde [ ]

EDIT PATCH "2NDSHIFT"	Décalage de hauteur (Note shift) du 2nd Tone	1ère corde [ ]
		2ème corde [ ]
		3ème corde [ ]
		4ème corde [ ]
		5ème corde [ ]
		6ème corde [ ]

EDIT PATCH "PG CHG"	N° de programme émis	1ère corde [ ]
		2ème corde [ ]
		3ème corde [ ]
		4ème corde [ ]
		5ème corde [ ]
		6ème corde [ ]

EDIT PATCH "REVERB"	Type de reverb	TYPE RM1 / RM2 / RM3 / HL1 / HL2 / PLT / DLY / P – D
	Réinjection dans le delay	D – FB [ ]
	Durée de reverb	TIME [ ]
	Niveau de reverb	LEVL [ ]

EDIT PATCH "CHORUS"	Type de chorus	TYPE CR1 / CR2 / CR3 / CR4 / FBC / FLN / SD1 / SD2
	Réinjection	FBAK [ ]
	Niveau d'envoi du chorus à la reverb	C - > R [ ]
	Niveau de chorus	LEVL [ ]
	Amplitude de chorus	DEPTH [ ]
	Vitesse de chorus	RATE [ ]

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité). ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI)

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande

2 Transfert de données par carte d'adressage

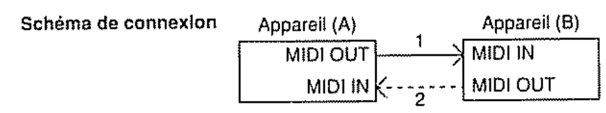
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake)

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

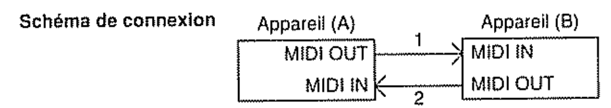


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3)

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- ※ Il existe un numéro de commande propre à chacune
- ※ Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.
Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.
A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien

Octet	Description	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	Numéro de fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	
MDL	Numéro de modèle	
11H	Numéro de commande (RQ1)	
aaH	Adresse	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
ttH	Taille	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)	

- ※ La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- ※ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ※ Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- ※ La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

Data Set 1 1 : DT1 (12H)

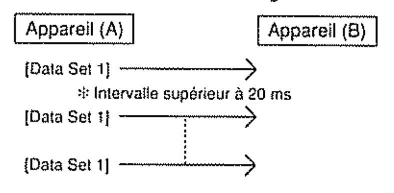
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages

Octet	Description	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	Numéro de fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	
MDL	Numéro de modèle	
12H	Numéro de commande (DT1)	
aaH	Adresse	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
ttH	Taille	(octet de poids fort)
:		:
		(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)	

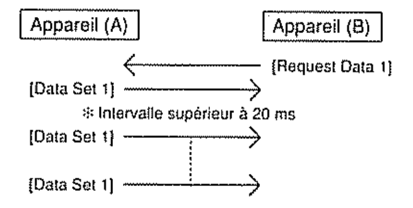
- ※ Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- ※ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leut transfert.
- ※ Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- ※ La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B



Date : 6 juin 1992
Version : 1.00

Equipement MIDI

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES (section guitare)

■ Messages de voix par canal

● Note Off

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : ignorée

● Note On

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

✻ Reçu uniquement sur le canal de base

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

✻ Reçu uniquement sur le canal de base

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off. 64–127=On

✻ Reçu uniquement sur le canal de base

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127) 0 = prog 1; 127 = prog 128

✻ Reçu uniquement sur le canal de base

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 00H, 00H – 40H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

■ Messages de mode par canal

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11

✻ Reçu uniquement sur le canal de base
✻ Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours dans la partie guitare sont "relâchées". Toutefois, le son reste quand même tant que Hold1 est en service (on)

● OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11

✻ Reçu uniquement sur le canal de base
✻ Est reconnu comme "All notes off"

● OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11

✻ Reçu uniquement sur le canal de base
✻ Est reconnu comme "All notes off"

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
mm = nb de canaux : 00H – 10H (0 – 16)

✻ Reçu uniquement sur le canal de base
✻ Est reconnu comme "All notes off"

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11

✻ Reçu uniquement sur le canal de base
✻ Est reconnu comme "All notes off"

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H : octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification : 41H (65)
dd, ..., ee = données : 00H – 7FH (0 – 127)
F7H : octet de fin de message exclusif

✻ Reçus en mode de réception de Bulk
✻ Pour des détails, référez-vous aux sections 5 et suivantes

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

✻ Si le GR-1 reçoit de l'Active Sensing, il mesure le temps s'écoulant entre les messages MIDI reçus et considère 400 ms comme un intervalle normal. Si un message reste sans suivant durant plus longtemps, le GR-1 agit comme s'il avait reçu un message "All notes off" puis retourne à son fonctionnement normal (sans désormais contrôler l'intervalle entre messages)

2. DONNEES TRANSMISES (section guitare)

■ Messages de voix par canal

● Note Off

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)

● Note On

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Commande d'emploi général 1

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	10H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can. 16
vv = Valeur de commande : 00H, 7FH (0, 127) 0=Off, 127=On

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – AH (0 – 10) 0 = can 1; 10 = can 11
pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127) 0 = prog 1; 127 = prog 128

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 00H, 00H – 40H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

✻ Ce message est toujours transmis à intervalles d'environ 250 ms

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H : octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification : 41H (65)
dd, ..., ee = données : 00H – 7FH (0 – 127)
F7H : octet de fin de message exclusif

✻ Transmis lorsque le transfert (Bulk Dump) des paramètres de système ou de Patch est effectué
✻ Pour des détails, référez-vous aux sections 5 et suivantes

3. DONNEES REÇUES ET RECONNUES (section multi-timbrale et enregistreur)

3.1 Messages mémorisés en mode d'enregistrement

■ Messages de voix par canal

● Note Off

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : ignorée

● Note On

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande

○ Sélection de banque

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = N° de banque : 00 00H – 7F 7FH (1 – 16384)

✻ Les 7 bits de l'octet de poids faible sont ignorés
✻ La sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un changement de programme

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Expression : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off. 64–127=On

○ Commande d'effet général 1 (niveau d'envoi à la reverb)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Commande d'effet général 3 (niveau d'envoi au chorus)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5DH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127)

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127) 0 = prog 1; 127 = prog 128

● Aftertouch (pression) par canal

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur : 00H – 7FH (0 – 127)

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm. ll = Valeur : 00H. 00H – 40H. 00H – 7FH. 7FH (-8192 – 0 – +8191)

3.2 Messages reconnus uniquement

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur ce canal sont "relâchées" Toutefois, le son reste quand même tant que Hold1 est en service (on)

● OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Est reconnu comme "All notes off"

● OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Est reconnu comme "All notes off" Le GR-1 ne passe jamais en mode OMNI ON

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = nb de canaux : 00H – 10H (0 – 16)

* Est reconnu comme "All notes off" Quand la valeur de "mm" est comprise entre 00H et 10H, le canal correspondant passe en mode 4 (m=1)

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

* Est reconnu comme "All notes off" Le canal correspondant passe en mode 3

3.3 Messages reconnus pour la synchronisation

* Reçus en mode de chargement

■ Messages de système en temps réel

* Reçus en condition d'attente de chargement

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

● Démarrage (Start)

Statut
FAH

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

3.4 Messages reconnus pour le transfert de morceau

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, . . eeH
F7H	

F0H : octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification : 41H (65)
dd, . . . ee = données : 00H – 7FH (0 – 127)
F7H : octet de fin de message exclusif

* Reçus en mode de chargement (Bulk)
* Pour des détails, référez-vous aux sections 5 et suivantes

4. DONNEES TRANSMISES (section enregistreur)

4.1 Messages créés pour la synchronisation

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau (Song Position Pointer)

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	mmH	llH

mm. ll = Valeur : 00H. 00H – 7FH. 7FH (0 – 16383)

▣ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

● Démarrage (Start)

Statut
FAH

● Reprise (Continue)

Statut
FBH

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

4.2 Messages créés pour le transfert de morceau

▣ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H :	octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, ..., ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

* Transmis en mode de sauvegarde de morceau (Bulk Dump)
* Pour des détails, référez-vous aux sections 5 et suivantes

5. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le GR-1 peut transmettre et recevoir des données de paramètres de système, paramètres de Patch et/ou de morceau par messages exclusifs
Le numéro d'identification du modèle GR-1 est 54H.
Le numéro d'unité du GR-1 peut être réglé entre 00H et 1FH

▣ Communication uni-directionnelle (One-Way)

● Envoi de données (Data Set 1)

Octet	Description
F0H	Statut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
UNT	Identification de l'unité (Dev : 00H – 1FH)
MDL	Identification du modèle (54H)
11H	Identification de cla commande (DT1 pour Data Set 1)
aaH	Adresse (octet de poids fort ou MSB)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible ou LSB)
ddH	Données
:	:
eeH	Données
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7H	EOX (fin de message exclusif ou "End Of eXclusive")

6. TABLEAU DES ADRESSES DES PARAMETRES

Les adresses et tailles sont déterminées en hexadécimal sur 7 bits

Adresse	MSB		LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc
Hexadécimal	AA	BB	CC

Taille	MSB		LSB
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu
Hexadécimal	SS	TT	UU

▣ Adresses de base des paramètres

[COMMUNICATION (DUMP) DES PARAMETRES DE SYSTEME]
1 paquet = 128 octets (MIDI)

Paramètres de système (30 = 0x1E octets)
0x1E*2 (demi-octets) = 00 3C (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Description
00 00 00 : # 00 00 3B#	00 00 3C	Paramètres de système	1 paquet

[COMMUNICATION (DUMP) DES PARAMETRES DE PATCHES]
1 paquet = 128 octets (MIDI)

Paramètres de système (68 = 0x44 octets)
0x44*2 (demi-octets) = 01 08 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Description
01 00 00 : # 01 01 07#	00 01 08	Patch 111	2 paquets
01 02 00 : # 01 03 07#	00 01 08	Patch 112	2 paquets
01 04 00 : # 01 05 07#	00 01 08	Patch 113	2 paquets
01 06 00 : # 01 07 07#	00 01 08	Patch 114	2 paquets
01 08 00 : # 01 09 07#	00 01 08	Patch 121	2 paquets
: : :		: : :	
01 7E 00 : # 01 7F 07#	00 01 08	Patch 284	2 paquets

[COMMUNICATION (DUMP) DES DONNEES DE MORCEAU]
1 paquet = 128 octets (MIDI)

Paramètres de système (30 = 0x3B00 octets)
0x3B00*2 (demi-octets) = 01 6C 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Données (H)	Description
02 00 00 : # 03 6B 7F#	01 6C 00	Données de morceau	236 paquets

SYNTHETISEUR POUR GUIITARE (Section guitare)

Modèle GR-1

Tableau d'équipement MIDI

Date : 3 juin 1992

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 – 11	1 – 11	✻ 1
	Modifié	1 – 11	1 – 11	
Mode	Par défaut	Mode 3, 4 (M = 6)	Mode 4 (M = 6)	✻ 1
	Modifié	×	×	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 – 127	0 – 127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
Dynamique	Enfoncement	○ 9n v = 1 – 127	○	
	Relâchement	○ 9n v = 0	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	×	
Pitch bend		○	○	
Changement de commande	1	○	○ ✻ 2	Modulation
	7	○	○ ✻ 2	Volume
	16	○	×	Commande d'emploi général
	64	○	○ ✻ 2	Sustain (Hold-1)
Changement de programme		○	○ ✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
Système exclusif		○	○	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127) ✻ 2	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		✻ 1 Peut être mémorisé après extinction ✻ 2 N'est reconnu que sur le canal de base		

Mode 1 : OMNI ON, POLY　　Mode 2 : OMNI ON, MONO

Mode 3 : OMNI OFF, POLY　　Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI

× : NON

SYNTHETISEUR POUR GUIITARE (Section multi-timbrale et ection enregistreur) Date : 3 juin 1992

Modèle GR-1

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	×	1 – 16	⁜ 1
	Modifié	×	1 – 16	
Mode	Par défaut	×	Mode 3	
	Modifié	×	Mode 3, 4	
	Altéré	⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜		
N° de note		×	0 – 127	
	Vraiment jouées	⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜		
Dynamique	Enfoncement	×	0 – 127	
	Relâchement	×	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	×	○	
Pitch bend		○	○	
Changement de commande	0, 32	×	○ (MSB uniquement)	Sélection de banque
	1	×	○	Modulation
	7	×	○	Volume
	10	×	○	Panoramique
	11	×	○	Expression
	64	×	○	Sustain (Hold-1)
	91	×	○	Niveau d'envoi à la reverb
	93	×	○	Niveau d'envoi au chorus
Changement de programme		×	○	
	N° réels	⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜ ⁜		
Système exclusif		×	×	
Système commun	Position ds le morceau	○	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	○	○ ⁜ 2	
	Commandes	○	○ ⁜ 2	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	×	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		⁜ 1 Peut être mémorisé après extinction. ⁜ 2 N'est reconnu qu'en mode de chargement.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI

× : NON

Caractéristiques

Synthétiseur pour guitare : GR-1

- **Parties**

Module guitare	1 (Mode mono MIDI/M = 6)
Module multi-timbral	3 + rythme

- **Polyphonie maximale**

24 voix

- **Mémoire**

○ Interne

Système	1
Tones d'origine	200 (extensible à 400 avec la carte d'extension)
Patches	64
Morceau dans l'enregistreur	1

○ Carte

Système	1
Patches	64
Morceau dans l'enregistreur	1

- **Effets**

Reverb, Chorus

- **Enregistreur (pour le module multi-timbral interne)**

Pistes	4 pistes d'emploi simple
Morceaux	Interne : 1 Carte : 1
Méthode d'enregistrement	Temps réel

(programmation par frappe pour la partie batterie et enregistrement en boucle)

Capacité	environ 2 000 notes
Longueur du morceau	999 mesures
Résolution	48 coups d'horloge/noire
Tempo	20 à 250 coups par minute

- **Affichage**

Indicateur fluorescent spécifique

- **Connecteurs/Prises**

Prises MIDI (IN/OUT)
Prises de sortie Mix Out (L/Mono, R)
Prise de sortie Guitar Out
Prise de retour guitare
Prises de pédales externes (volume 1, programmable 1)
Prise pour GK-2
Prise pour écouteurs (stéréo)
Prise pour adaptateur secteur (CC 9V)

- **Alimentation**

CC 9V : adaptateur secteur

- **Intensité électrique**

600 mA

- **Dimensions**

426 (L) x 290 (P) x 70 (H) mm

- **Poids**

3,2 kg (sans l'adaptateur secteur)

- **Accessoires**

Mode d'emploi
Adaptateur secteur
Câble de connexion au GK-2 (C-13A/5m)

- **Options**

Câble de connexion au GK-2 (C-13B/10m)
Kit d'extension des Tones : SR-GR1-01
(avec carte de données de Patches "PN-GR1-01")

* Dans le but d'améliorer ce produit, ces caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

 Index